ANIME • MANGA • TRADING CARDS • MAQUETAS • SERIES

NUKE

TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA

AÑO 2 NUMERO 12

ARGENTINA $3,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 10.700
CHILE $1.470 • BOLIVIA $14,30 • VENEZUELA $1820

BURN UP EXCESS Y THE CANDIDATE FOR GODDESS

¡DOS ESPECTACULARES ESTRENOS EN LOCOMOTION!

¡NUEVA ENTREGA DE ACADEMIA CHOKUZOKA!

INFORME ESPECIAL SOBRE TODAS LAS NUEVAS SERIES DE ANIME QUE TENES QUE VER:

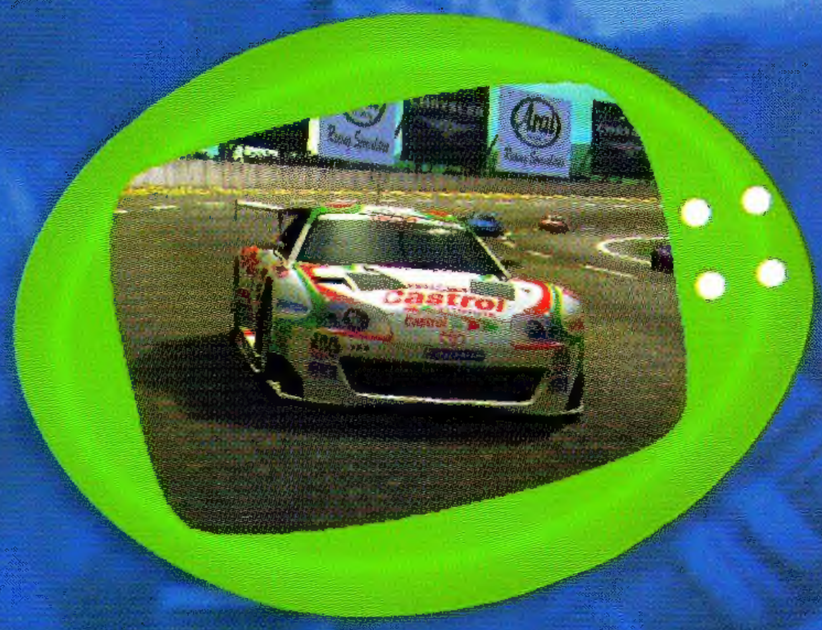
NOIR
NIEA UNDER 7
THE SOULTAKER
HAJIME NO IPPO
GENESHAFT
Z.O.E Y MUCHAS MAS!

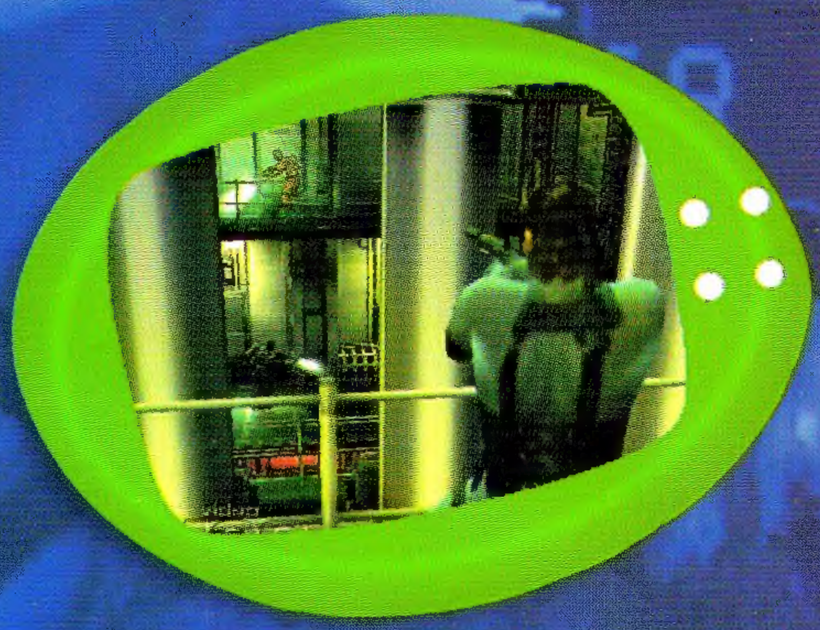
¡REPORTAJE EXCLUSIVO AL EQUIPO DE DOBLAJE DE ESCAFLOWNE!

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com

ISSN 1515-1697
00012

DESPUES DE SPRIGGAN LLEGA ¡PROJECT ARMS!





LOS VIDEOJUEGOS TIENEN SU PROGRAMA

Nivel X

CON LA CONDUCCION DE LIONEL Y NATALIA

MAGIC KIDS

ALGO GRANDE PARA LOS CHICOS

NUKE 12

Editorial

Siento un especial cariño por este número porque no puedo dejar de pensar '¡qué buena ha quedado la revista este mes!'. Es cierto que la misma viene mejorando notablemente con cada entrega, pero esta vez se asemeja mucho a lo que a mi entender debe contener una buena revista de animé.

Hay una extensa nota sobre todas las novedades que pronto se convertirán en la nueva oleada de animé comercializado en Occidente, dos informes sobre las series estrenos en nuestro país: **Burn Up Excess** y **The Candidate For Goddess**, aplaudiendo la decisión de **Locomotion** de pasar un capítulo semanal de ambas series para darnos tiempo a todos de poder disfrutar con ellas; así que a no asustarse, en ambos casos no les contamos el final de las mismas, reservándonos los secretos más importantes para las futuras entregas.

Por otra parte, hemos entrevistado al director de uno de los equipos más competentes en materia de doblajes al castellano (su título más reciente fue **La Visión de Escaflowne**), se vienen novedades alucinantes para todos los pilotos de Pilder y le dimos más páginas al **Sr. Miyagi** para que demuestre, en su eterna sabiduría, cómo se debe manejar un correo de lectores.

¡Y por si esto fuera poco ya les anticipamos que no se pierdan el número de agosto, porque les tenemos una gran sorpresa para todos!

¡Especial de First Contact: todas las series que se vienen! 6 PAG

Burn Up Saga 22 PAG

Contenido

Acid Rain	2	Bombs Away	40
First Contact	6	Academia Chokuzoka	46
Terminal Dogma	22		
Dandy Blvd	36		
Shojo School	37		
No Pain(t)	38		

COLABORAN EN ESTE NUMERO

Manuel Silva
César Pereyra
Ricardo López
Pablo A. Castro
Ignacio Esains
Fernando Brizuela
Diego Brizuela
Pedro Garay
Jorge Guesalaga

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Patricio Land

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Patricio Land
Martín Varsano
Máximo Frías
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Durgan A. Nallar

PUBLICIDAD
Andrés Loguercio

VENTAS
Mauricio Urbides
(ventasnuke@ciudad.com.ar)

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Capital Federal - Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A. Isabel la Católica 137
Capital Federal - Tel.: 4301-0701

Nuke es una publicación
propiedad de
Maximiliano Peñalver,
Martín B. Varsano,
Gastón Enrichetti y
Santiago Bembihy Videla.
Editada por Editorial PowerPlay.
Paraguay 2452, 4° B (1121)
Buenos Aires - Argentina
Registro de la propiedad intelectual
en trámite. ISSN 1515-1697

Todas las notas firmadas
son opinión de sus
respectivos autores.
Se prohibe la reproducción total
o parcial de esta revista
sin previa autorización por escrito de
Editorial PowerPlay.
Los avisos comerciales de
esta revista son responsabilidad
exclusiva de los respectivos
anunciantes.
All the brands/products names
and artwork are trademark
or registered trademarks
of their owners.
Todas las imágenes y
marcas reproducidas
en esta revista son copyright
de sus respectivos autores
o compañías
y aparecen aquí por
motivos periodísticos.

Impresa en Argentina

Julio de 2001

ACID RAIN

¡Impresionante! ¡Vuelve Mazinger Z en nueva serie de ovas!

¡**Mazinger** vuelve en septiembre!

¡Se venía venir y sin embargo la gran noticia nunca llegaba!

Así es, seguidores del titán de acero, pueden calzarse el casco y empezar a ensayar sus mejores alaridos de combate porque ya es oficial: ¡**Mazinger** vuelve a partir del próximo 25 de septiembre en una nueva serie de videos!

Hace muy poquito habíamos tenido la oportunidad de ver algunos 'cortos' de las batallas del legendario **Koji Kabuto** en los bonus tracks que habían sido incluidos en los DVD de la nueva serie de **Getta Robo** (**Neo Getta vs Getta Robo**).

Lo cierto es que aún no se han dado más datos que los que aquí les ofrecemos, pero podemos agregar que es muy problable que además del clásico **Mazinger Z** y el **Gran Mazinger** haga su aparición triunfal el modelo súper gótico y todo punteagudo que tuvimos oportunidad de ver en la tapa del último compilado de música de los robotos de **Go Nagai** o en algunas ilustraciones en revistas especializadas del medio.

Por ahora, a estarse atentos que en cuanto salga en el **Japón** los tendremos al tanto.

GUTA y NO GUTA

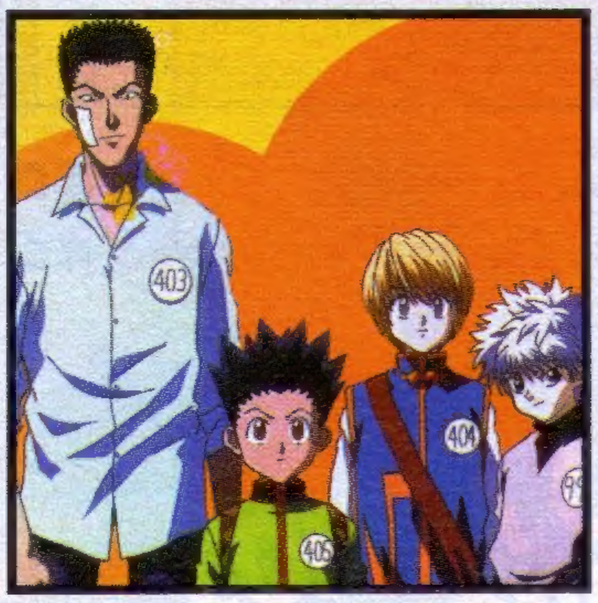
Guta: que **Tezuka Productions**, la compañía que posee los derechos sobre la obra del desaparecido **Osamu Tezuka** (**Astro Boy**, **Kimba**, etc.) haya dado a conocer que a partir de agosto pondrá en su site de Internet y a disposición de quien quiera pagarlos, capítulos animados de uno de los personajes más chapudos del venerable creador: **Black Jack**, el cirujano de lo imposible.

Ahora que los mangas de **Glenat** han sido cancelados, ésta parece una buena oportunidad para bajarse los episodios (en japonés e inglés) al módico costo de $7 pesos c/u o a $30 por la serie completa a razón de dos capítulos por mes.

GUTA y NO GUTA

No guta: que sigue pasando el tiempo y ni **Disney** ni **Buena Vista** dan noticias sobre los estrenos internacionales de los films de **Miyazaki**, sobre los cuales adquirieron los derechos hace ya varios años. Ni **Laputa**, **Nausicaa**, **Totoro**, **Porco Rosso** o la prometida **Mononoke Hime** han sido planeadas para ser proyectadas en los cines de sudamérica...

Hunter x Hunter, ¡Listo y a la espera!



La empresa **Televix** ha confirmado la adquisición de los derechos para distribuir el último trabajo del autor de **Yu-Yu Hakusho**, nos referimos a **Hunter x Hunter**, para el mercado latinoamericano.

Esta historia concebida por el dibujante **Yoshihiro Togashi** ha causado un muy buen impacto en la teleaudiencia nipona, seguramente por lo dinámico de su trama.

La misma nos cuenta la historia de **Gon**, un chico que decide ir por el mundo dando rienda suelta a su vocación por convertirse en un '**Cazador**' tal como lo fuera su padre.

La serie original se emitió a lo largo de 62 episodios entre octubre de 1999 y marzo de este año, lo que marca todo un récord de permanencia en una época donde la regla es la de producir alrededor de 13 episodios por título.

Esperemos que alguna señal de cable local apueste a esta singular propuesta, considerando que este tipo de series suele ser el preferido de nuestro público.

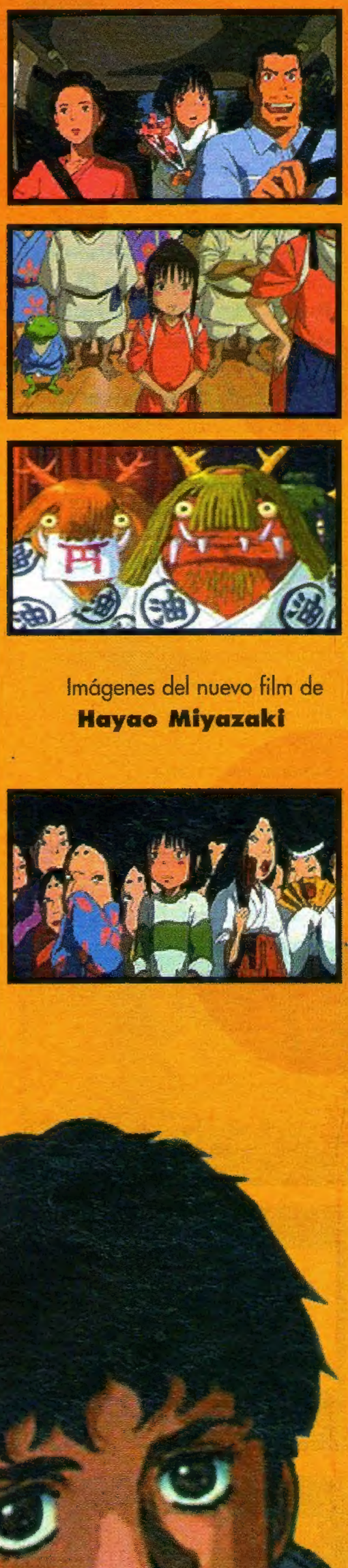
La nueva película del Maestro Hayao Miyazaki se estrena el 20 de julio

¡**Sen to Chihiro no Kamikakushi**, la más reciente superproducción de **Studio Ghibli** ya tiene fecha de estreno!

Por lo que pudimos ver de la misma, estamos en condiciones de asegurarles que va a ser la mejor película del **Miya**, lejos.

El maestro retoma el género fantástico, especialmente dedicado 'a la gente que alguna vez tuvo diez años y a aquellos que estén por tenerlos'.

Más cerca de **Mi Vecino Totoro** que de **La Princesa Monoke**, '**Chichiro**' tiene un aspecto notablemente siniestro que la hace aún más interesante. Habrá que esperar unos días más para ver la obra cumbre del artista más cascarrabias de todo el **Japón**...



Imágenes del nuevo film de **Hayao Miyazaki**

Más Gundam en el Cartoon Network

Como ya lo veníamos anticipando en estas páginas desde principios de año, finalmente el **Cartoon Network USA** ha programado la inclusión de dos de las más famosas producciones de la saga de **Mobile Suit**

Gundam, a partir de fines de este mes.

En primer lugar, emitirán la primera serie del año 1979 que diera origen a la saga, con **Amuro Rei** y su increíble peinado, ¡en el horario central de las cinco de la tarde! ¡A tomar la leche con **Gundam**, newtype kids!, y un poco más tarde, exactamente a la medianoche, verá luz verde la fabulosa epopeya bélica de los chicos del 8vo Pelotón (**Mobile Suit Gundam 08th Team**).

Será toda una sopresa ver qué tal trata el público norteamericano a la primera generación de **Gundam**, teniendo en cuenta el éxito arrollador de los glamorosos chicos de **Gundam Wing**, en un país donde hasta **Escaflowne** fue levantada a los pocos capítulos por falta de rating.

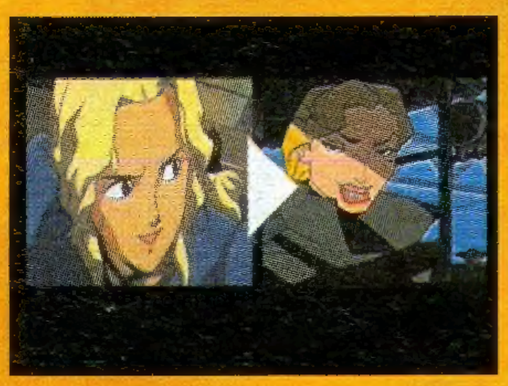
Al igual que esta última y que **Wing**, es de esperar que las versiones yankis de estas series se vean drásticamente alteradas en cuanto a openings y bandas de sonido... nada de lo cual haya que sorprenderse.

¡NO GUTA!

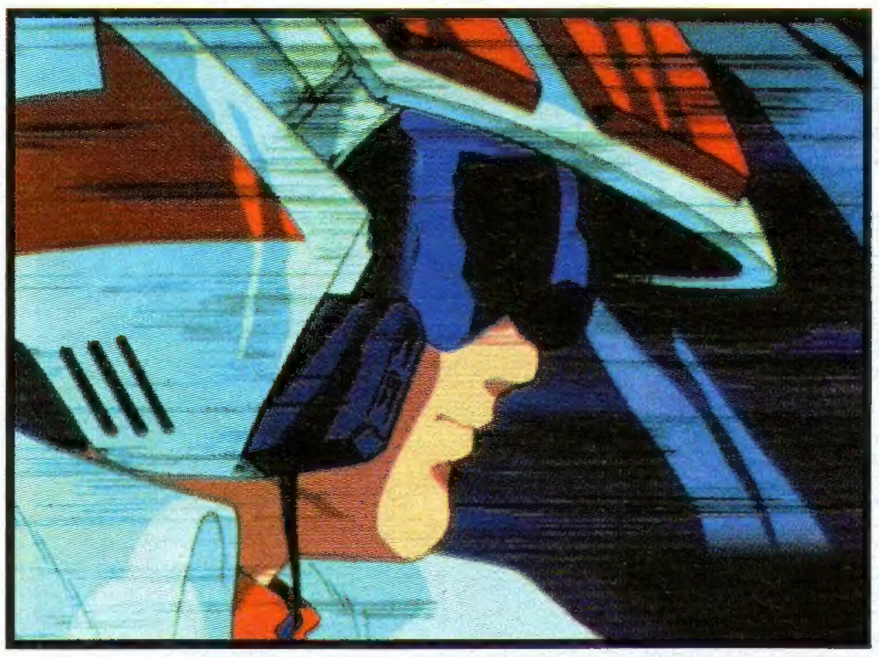
No Guta: Que los chicos de la **Disney** sigan 'homenajeando' a las obras más famosas del animé de todos los tiempos. Primero fue el increíble choreo que hicieron con **El Rey León** al pobre **Kimba, el León Blanco** y ahora no podemos creer que el verdadero secreto de **Atlantis** es que se copiaron todo de **Nadia, the secret of Blue Water**, la conocida serie televisiva de **Gainax**.

Como el tema da para una nota entera, en cuanto tengamos ocasión de ver la película de **Disney**, por ahora les tiramos sólo algunos ejemplos. Si los personajes les parecen conocidos, ¡¡esperen a ver el guión y los mecas!! ¡Son exactamente los mismos! ¡¡Incluyendo los enemigos!!

¡Oigan, dibujantes de **Walt**, ríndanse y tendrán un juicio justo!



Si quieren ver más corran a:
http://www.thesecretofbluewater.com/atlantis-i.htm
un site muy detallado al respecto de donde sacamos estas imágenes :)



¡Reportaje exclusivo con el hombre que diera vida a las voces de Rick Hunter, Seiya y Koji Kabuto!

Entusiasmados por el notable trabajo que el ignoto **Estudio Pegaso** hiciera con el doblaje de **La Visión de Escaflowne**, decidimos entrevistar a uno de sus máximos responsables. Nos hemos llevado más de una sorpresa al conversar con él. A continuación, transcribimos nuestro reportaje con **José Jesús Barrero Andrade**:

Nuke: ¡Tu trayectoria es sumamente importante en lo que respecta a series de animé dobladas al castellano! ¡Me parece increíble estar hablando con quien le diera vida a personajes de la talla de **Koji Kabuto**, **Rick Hunter** y hasta el mismísimo **Seiya**!

¿Podrías decirnos qué otros personajes llevan tu voz en nuestro idioma y cuáles de ellos han sido tus favoritos?

J.B.: Es difícil recordar personajes que ustedes los fans no se sepan, pero en cuestión de series animadas, mi personaje favorito es, hoy por hoy, **Saint Seiya**. En cuanto a actores en vivo, con el que más me identifico es con **Johnny Deep**.

Nuke: Tenemos entendido que **Mazinger Z** fue tu primer acercamiento a una serie de animación japonesa; ¿tenías idea de que esta serie se convertiría en un clásico del género? ¿Eran conscientes del singular éxito de **Mazinger** en el **Japón** por aquél entonces, o solamente se trataba de un trabajo más, destinado a un público infantil?

J.B.: Efectivamente, **Mazinger Z** fue uno de los primeros animés en los que me involucré, no tenía idea en ese entonces que esta serie trascendería tanto en el público. Para nosotros se trataba de un proyecto al cual le pusimos muchas ganas.

Nuke: Todo esto es sumamente interesante, pero nos gustaría empezar por el principio. Contanos un poco cómo te iniciaste en esta profesión...

J.B.: Mi carrera empezó a los diez años en doblaje. Mis hermanas y yo ya actuábamos en **Televicentro** desde pequeños y, por medio de una tía que era delegada de doblaje, empecé. Debo decir que de adolescente tomé clases de actuación en la academia Andrés Soler de nuestra A.N.D.A. (sindicato de actores de México). Soy Psicólogo de profesión, graduado en la U.N.A.M.

Nuke: Describinos el proceso básico que se requiere para realizar un doblaje.

J.B.: En materia de empresa, tu cliente te envía la película en X formato (en **México** trabajamos en formato 3/4 video y el audio en sistema **Pro tools**).

Actualmente, se da a traducir a terceros, proceso que dura unos cinco días. Mientras tanto, para el doblaje, ya traducida la serie, se elige un director; el director da su reparto y se llaman a los actores mediante el delegado de la A.N.D.A., proceso que dura aproximadamente otros cuatro días.

Luego se hace el control de calidad, una vez terminado el doblaje, y se procede a la mezcla final en los términos que se solicite; por ejemplo si es para TV se hace una mezcla monofónica, aunque actualmente ya se está

¡Nuke la revista interactiva!

Si se te ocurre alguna cuestión sobre la que no interrogamos a nuestro entrevistado de hoy, ésta es tu oportunidad de lucirte como notero estrella de **Nuke**.

Pensate tres preguntas copadas, mandalas por carta o e-mail a nuestra dirección:

NUKE, Paraguay 2452, 4° B, (1121) Capital Federal, o *nukemag@ciudad.com.ar* y ganate el honor de ver tu nombre en nuestras páginas junto con las respuestas que amablemente nos brindará nuestro amigo **José Jesús Barrero Andrade**.

¡Dale, ponele la tapa a tus viejos, que dicen que no servís para nada salvo para ver dibujitos todo el día!

¡No te olvides: el animé es la profesión del futuro!

pidiendo en estéreo. Si es para proyectarse en cines, la mezcla es más elaborada, Surround y en 5.1, proceso que dura aproximadamente otros tres días. Finalmente, se regresa al cliente y éste lo envía a su distribuidor, el cual decidirá en qué televisora irá a parar.

Nuke: Entonces difícilmente reciben los guiones o scripts traducidos desde el **Japón**...

J.B.: A veces no hay un script en el idioma original y se traduce en el idioma en el que llega, o a veces llegan las películas sin script, pero el audio es en inglés y de ahí se traduce. Todo se hace en el estudio.

Nuke: ¿Ven las series originales antes de ponerse a trabajar y se asesoran sobre ellas, o todo va cobrando sentido (o no) a medida que van completando los capítulos?

J.B.: Actualmente ya se preparan más este tipo de trabajos, especialmente los animés japoneses donde ya hay asesores de los clientes que envían estos proyectos.

Nuke: Sabemos que estás trabajando actualmente en **Estudio Pegaso** y que estuvieron a cargo de **La Visión de Escaflowne**.

J.B.: Mi empresa es una casa de doblaje aparte de **Intertrack**, compañía con la cual llevo una excelente relación, así como con otras compañías igual de importantes.

Al proyecto de **La visión de Escaflowne** lo dirigió la señora **Martha Ceceña**. Ella tuvo la asesoría de un grupo de fans de **México** que en conjunto con el traductor realizaron un magnífico trabajo. Yo sólo lo supervisé. El argumento me pareció de lo más interesante.

Nuke: ¿Has visto algunas de las series dobladas por ustedes en los originales japoneses o en otras versiones como las españolas o norteamericanas? ¿Sabés que la mayoría de los fanáticos coinciden en que los doblajes mexicanos son notablemente superiores a las versiones mencionadas?

J.B.: Sí, conozco varias series en el idioma original, puesto que cuando se realiza el doblaje estás escuchando el idioma original. Creo que el trabajo que se realiza en estas versiones es bastante respetable, pero gracias por considerar mi trabajo como el mejor.

Nuke: En nuestra opinión, **Robotech** ha sido tan exitosa en **Sudamérica** debido al talento de quienes hicieron el doblaje, quienes le brindaron un matiz extra a aquellos fantásticos personajes y una vitalidad que brilla por su ausencia en la versión norteamericana. ¿Qué pensás al respecto?

J.B.: Nosotros al igual que ellos realizamos nuestra labor con mucho cariño y, al igual que ellos, somos actores los que lo hacemos. Quizá la diferencia es la pasión y el sentimiento latino que le ponemos.

Nuke: ¿Tu serie favorita es sin dudas **Saint Seiya**?

J.B.: Sí, **Saint Seiya** fue una de mis más grandes obras, la disfruté capítulo a capítulo y ahí fui entendiendo la importancia de estos animés en el público latino.

Nuke: Volviendo al tema de **Mazinger**: Resulta casi increíble que por aquel entonces hubieran respetado los nombres auténticos. Aún a la distancia los argentinos no podemos reprimir una sonrisa cada vez que escuchamos decir '**Kojí esto**... **Kojí lo otro**...' (debido a que **Kojí** por estas pampas suena igual que a otra acción verbal) :)

Nosotros no vimos la versión mexicana, pero sí la centroamericana y hasta la española, donde obviamente no habían estado tan al tanto de la semiología...

J.B.: ¡En ese entonces no se nos ocurrió traducir al español los nombres originales porque era meternos en más problemas, preferimos decirlos como se escuchaban! Con respecto a esta serie, yo hacía a cuatro personajes: **Koji**, **Boss**, otro personaje flaco amigo de **Boss** y al **niño**, no recuerdo los nombres, pero a lo que voy es que en ese entonces se grababa todo al mismo tiempo, ¡y era un verdadero cotorrero el cambiar las voces al tiempo de grabar!

La pronunciación de **Koji**, fue "**Koyi**", por lo tanto la palabra soéz a que te refieres se eliminaba...

Nuke: Sin embargo, parte del impacto de **Mazinger** fue que su protagonista se llamara **Kojí** o **Kogí**...

J.B.: ¡Si esto influyó para el gran éxito que tuvo, la verdad no tenía idea de que así pasaría!

Nuke: ¿Y qué otros proyectos tenés para el futuro?

J.B.: En estos momentos tengo metas personales que cubrir muy impotantes, trascender en mi carrera como actor, director y empresario. Quiero volar más alto. Para mí cada día representa un reto y me gusta cumplir mis objetivos.

Como actor mi más reciente proyecto es el personaje de **Disney**, **Kusco**, de **Las locuras del Emperador**.

Nuke: ¡Muchas gracias por tu tiempo!

GUTA y NO GUTA

Guta: que finalmente **Locomotion** haya ingresado a la programación del sistema de cable **Multicanal** a partir del primero de julio pasado.

Si bien la ubicación no es óptima (canal 68) fue una grata sorpresa para todos nosotros, incentivada por los pocos inconvenientes técnicos presentados hasta la fecha, derivados del tan mentado problema del subtitulado.

¿ Y **Cablevisión** para cuándo?

No Guta: que los yankis ya tengan los derechos y hayan empezado a preparar los cartoons basados en la película **El Tigre y el Dragón**...

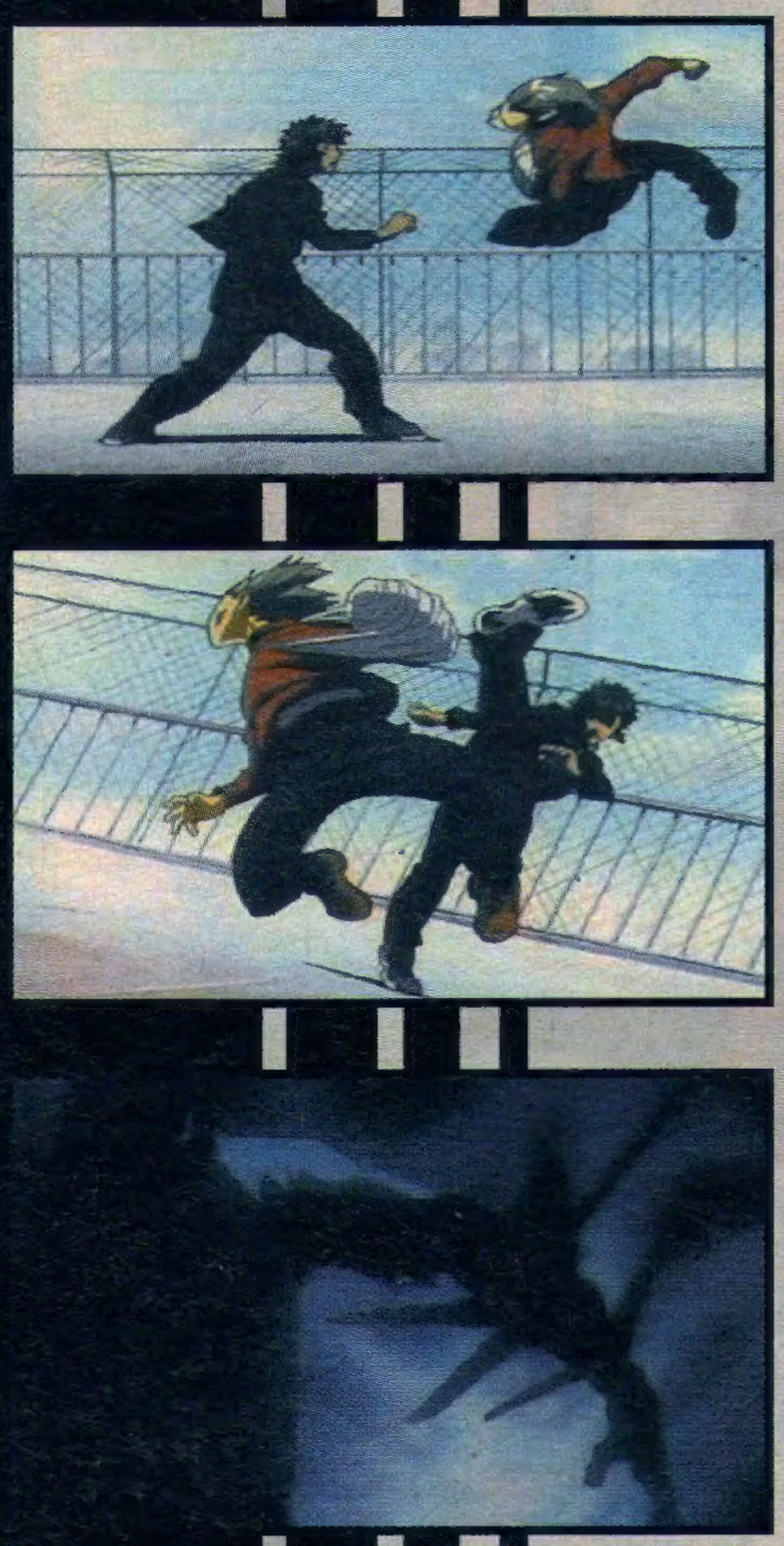
¿Se imaginan lo que puede llegar a ser eso?

¡Tiemblan los dibujitos del Sr. Miyagi!

FIRST CONTACT

Estrenos en el Japón

En este número les brindamos una cobertura especial sobre todas las series que hicieron estallar la pantalla chica nipona en los últimos meses.



Project Arms, el nuevo animé del creador de **Striker** (**Spriggan**, para los neófitos), ¡llegó a la tele de los japoneses y pega duro!

Ya de entrada supe que este animé me iba a gustar: el opening es poderoso y está lejos de ser una canción J Pop interpretada por la Idol Singer del momento, ¡No, Señor! Es un rockito hecho mierda pero con toda la emoción necesaria de una serie de golpizas.

¡Ah! ¿No lo sabían? ¡**Project ARMS** es una serie de gente que se pega sin parar! ¿Qué creían? ¿Qué iba a ser otra serie de nenitas con niños gays? ¡No! ¡Están muy equivocados! Esta es una serie de las que generan adrenalina, y que nos devuelve el entusiasmo perdido entre tanta producción mediocre y travestida, que por desgracia gusta en demasía por estos lares!

Project ARMS cuenta con unas escenas de acción que parecen sacadas del cine de Hong Kong.

Impresionantes movimientos de lucha que además son captados por 'cámaras lentas', y sobre todo la promesa de que habrá más batallas a lo largo de la serie.

Los personajes que caracterizan a los malos son lo suficientemente poderosos como para captar nuestra atención; y los buenos son los típicos chaboncitos de secundario, pero con toda la onda de ser futuros maestros en el arte de pegarle a la gente.

Y algo más para añadir: hay implantes cibernéticos que harán de estos combates algo aún más interesante. ¡Sí! ¡Nada que ver con **BT'x**, eh! No crean que esta serie es similar al gran robo de **Kuramada**.

Hecha ya la presentación oficial de **ARMS**, querrán ahora saber por qué se pegan entre sí estos muchachos...

Todo comienza con un extraño y desafortunado accidente que tuvo en el jardín de infantes **Ryo Takarsuki**, protagonista absoluto de este animé.

Resulta que en este accidente nos enteramos que pierde su brazo derecho y sufre una fractura de cráneo. Ahá.

Pero lo extraño comienza cuando, ya en el presente, vemos que su extremidad está intacta. Si es una prótesis, deberíamos pasarle la dirección a **Scioli**; porque no se nota para nada; es más, **Ryo** tiene la fama de ser el mejor peleador de todo el colegio.

Según él, su padre y su tío fueron quienes le enseñaron los secretos de las artes marciales.

Pero pronto empezaremos a dudar acerca de ello.

Katsumi es la compañerita de **Ryo** y todos se dan cuenta de que está demasiado atenta a él, aunque ella se enoje y lo niegue. Ya en clases vemos cómo es presentado a todos los educandos el recién llegado **Shingu Hayato**.

No hará falta ser un genio para darse cuenta de que este nuevo muchacho ve con mala cara a **Ryo**, y su cercanía provocará una extraña reacción en el brazo 'especial' de nuestro héroe.

Durante el recreo, un amiguete va a buscar a **Ryo** para que ponga orden, puesto que los malosos del cole están a punto de apurar al nuevo.

Pero cuando llegan se encuentran con que están todos los patoteros retorciéndose de dolor tras haber sido apaleados por el recién llegado, quien ya no disimula sus intenciones de fajar al protagonista, echándole la culpa sobre la muerte de sus padres en manos de gente como él.

Ahí podremos acceder a la primer escena de acción de **ARMS**, y quedaremos fascinados. El chico malo se quita la venda que cubre uno de sus brazos para mostrar un artefacto biomecánico muy afilado, en forma de cuchillas. ¡Tramposo!

La llegada de más curiosos al lugar de la pelea hace que **Hayato** se retire, no sin antes prestar atención a la preocupación que demuestra **Katsumi** ante la tensa situación vivida.

Ryo y **Kasumi** se van juntos del colegio y se despiden en el camino. ¡Pero cuando llega a su casa, la madre de **Kasumi** llama por teléfono diciendo que su hija no llegó a su hogar! Como la mujer está muy preocupada, la madre de **Ryo** le pide al chico que vaya a comprar salsa para la cena y que de paso busque a ver si la encuentra.

En el camino se topa con una extraña gente que lo intenta golpear para capturarlo, siendo derrotados todos ellos cuando **Ryo** los lleva a un lugar boscoso, donde demuestra que además de haber sido entrenado por su padre y su tío también tomo algún cursito de trampas de guerra junto a **John Rambo**.

Tras caer todos los hombres, **Ryo** increpa al último de estos por presumir que han sido ellos quienes capturaron a su amiga.

Más no es así, y veremos cómo **Hayato** es en realidad quien tiene a la jovencita encerrada dentro de un edificio abandonado.

Para terminar el combate iniciado en el colegio, **Ryo** acepta pelear con él a cambio de la liberación de **Katsumi**.

Pero ni bien la chica es puesta en libertad cae en manos de un gigante mercenario, **Crow**, que la arrastra de nuevo ante los ojos de **Ryo** y **Hayato**.

La cosa es que además de este gigante (con bonitas garras mecánicas), el edificio donde se hallan es rodeado por la gente que anteriormente intentó raptar a **Ryo**.

El recién llegado le hace ver la verdad a **Hayato**: él y **Ryo** son criaturas **ARMS** del tipo **Gongjin**.

Project ARMS
Basado en el manga de **Ryoji Minagawa** (**Spriggan**)
Estrenada el 7 de abril de 2001 - Sábados 0:50 AM
26 episodios planeados
Dirigida por **Hirotoshi Takata**
Tema de Opening: 'Freebird' (Giza)
Tema de Ending: 'Just wanna be' (Giza)

Hayato se hace el canchero y enfrena a **Crow** por sí solo, lo que resulta en su inevitable y humillante derrota.

Ryo huye junto a **Katsumi** por los recovecos de esa vieja edificación.

Tras seguir demostrando su capacidad para la supervivencia, **Ryo** se encuentra superado ante el hecho de que **Crow** está a apunto de asesinar a **Katsumi** ya que sus ordenes no son la de matar a los chabones, pero está tan caliente que necesita descargarse.

Esto hace que el poder escondido en el brazo cibernético de **Ryo** se despierte a tiempo para apalear al gigante calentón y lo que le sale del brazo a nuestro amigo es algo bastante fulero que además ¡tiene vida propia!

Tras el shock inicial **Crow** que aún no ha muerto reaparece y le cuenta un poco mas de su historia, por que así lo exigen las reglas de este precioso género. El gigante entonces les dice que trabaja para la organización **Egrigori** y que no será el único enviado para darles caza, por lo que será inútil que huyan. Además les revela que existen otras dos personas similares a ellos... y que más les va a valer encontrarse y tirar todos para un mismo lado... Luego de la advertencia los pibes se las ingenian para escapar y al otro día en el colegio **Hayato** intenta despedirse de **Ryo** y **Katsumi** (a quienes la policía no les creyó ni una palabra de todo su relato) para ir tras los pasos de un tal **Kiss**, el rubiales que diez años atrás mató a su padre y le arruinó la existencia.

Entonces Ryo le retruca que en vez de cobrar venganza personal mejor deberían ponerse a buscar a los otros dos jóvenes con brazos cibernéticos, para así tratar de dilucidar el misterio de los implantes y los motivos de su persecución por parte de **Egrigori**...

Como se imaginan tras leer esta nota, en estos dos episodios hemos sido testigos del nacimiento de una gran amistad y de la promesa de que peleas y secretos aún más impresionantes están al caer. Si se quedaron cebados tal vez les sea útil saber que el manga original ha sido publicado no hace demasiado tiempo en nuestro idioma por la gente de **Planeta De Agos-tini**, aunque como nadie daba dos centavos por ellos (y menos varios pesitos) pasaron instantáneamente a juntar tierra en las bateas de las comiquerías amigas. ¡Tal vez sea hora de hacerles un poco de justicia, aunque no sean tan buenos como este animé!

EL REPORTE DE GLOBAL

PROJECT ARMS
Episodios 1-3

DISEÑOS	AFILADOS
ANIMACION	¡MEGA!
ARGUMENTO	BUENO+
PELEAS	¡DE AQUELLAS!
MUSICA	ROCKERA

¡De Corporación que hace experimentos con la gente!

85 %

Ryo y **Katsumi**, protagonistas de **Project ARMS**.

VIOLENCIA JUVENIL

jano que la gente del grupo '**Kirihara**' tiene capturada a la persona que busca; tras lo cual ambos se marchan sin haber podido bajar a nuestro vapuleado héroe.

Este se vuelve con **Mibo** y gracias a él nos enteramos que **Misaki** es en realidad un clon de la hermana de **Date**.

Obviamente, nuestro jóven protagonista no entiende nada y nosotros, como ustedes a esta altura, menos que menos, pero de algo estamos seguros y es de que **Date** va a ir a rescatar a su hermana sea un clon o cualquier otra cosa.

Entonces la acción nos llevará por fin a la base orbital de **Kirihara**, donde se encuentra cautiva la bella réplica femenina (o 'furika', como se refieren a ella en la serie casi todo el tiempo).

Es ahí donde nuevamente el protagonista y su nuevo compañero se enfrentarán no sólo a los soldados de esta organización sino también al cirujano loco y a su asistente, la enfermera; ocasión en la que veremos por primera vez la transformación de **Date** en el **Soultaker**.

Tras una excelente escena de acción, el cirujano es atomizado con un ataque espectacular y sabremos que la 'furika' ha sido transportada a otro lugar. A partir de entonces la meta de **Date** será recuperarla sea como sea.

Pero como ven son más los interrogantes que nos deja este primer episodio que los que nos aclara. ¿Por qué la gente de **Kirhara** quiere estudiar al clon? ¿Cómo es que **Date** tiene una hermana y nunca se enteró? ¿Qué hizo antes de perder la memoria?

Además, leyendo en las revistas ponjas nos hemos enterado que en futuros episodios habrá elevadores espaciales, extraños alienígenas milenarios, colonias lunares y un sinfín de sorpresas!

¡Yeah!

EL REPORTE DE GLOBAL

THE SOULTAKER

Episodios 1-4

DISEÑOS	INCREIBLES
ANIMACION	VERTIGINOSA
ARGUMENTO	MEGA DE VAMPIROS
MUSICA	
COLORES	TODOS FLUO

¡Lo mejor del año!

90 %

¡**Date Kyosuke** es el **Soultaker**!

Argento Soma: el Karma de vivir al Sur

Debido probablemente a los 'vientos EVAngélicos del cambio', la gente de la productora **Sunrise** se ha decidido a darle una lavada de cara a los guiones de sus últimas series. Así es que en **Mugen no Ryvius** y **Argento Soma** hay un intento por crear algo más adulto, diferente al clásico animé de mecas, la marca de fábrica de esta empresa (**Gundam**, **Votoms**, **Dunbine** y muchos pero muchos más).

Ahora bien, ¿el resultado será un delirio o una obra original?...

La respuesta, amigos, en las páginas que siguen...

La historia

Es el año 2054 y **la Tierra** - cuándo no- es atacada por aliens gigantes que vienen desde fuera de nuestro sistema solar.

En una primera oleada masiva destruyen las grandes ciudades, en lo que se llamará el **Primer Encuentro**.

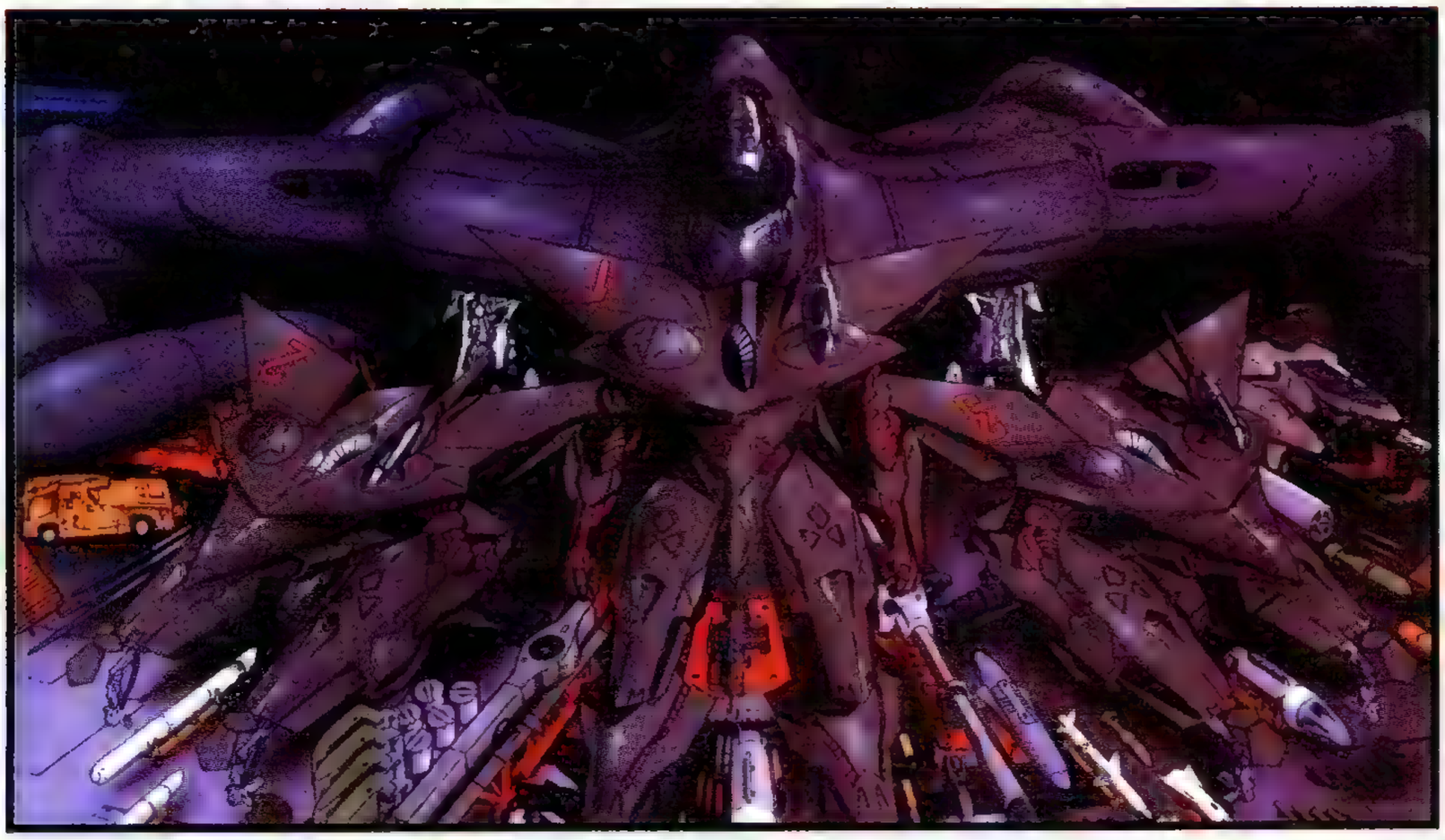
Luego de éste, los ataques son más esporádicos, dándole un respiro al castigado planeta. En los cinco años que siguen, los **EE.UU.** crean una fuerza de élite anti-alien llamada **Funeral**, dotada de mechas de alta tecnología.

Pero el secreto mejor guardado es que deberán usar un alien para combatir otro alien...

Los intérpretes

El personaje principal, un anti-héroe en el estricto sentido de ser la persona con más mala onda de la serie, es **Takt Kaneshiro**, un estudiante de metalurgia en la **Universidad Universal** (...ok), un candidato al programa espacial ahora perpetuamente congelado.

Preocupado por la constante ausencia de su novia, **Maki**, la ayudante del renombrado profesor **Noguchi**, descubre que éste es parte de una organización secreta llamada **Morgue**, a la que es invitado a unirse cuando es encontrado por los militares. La noche en que **Takuto** entra al laboratorio de **Morgue**, en la base aérea adyacente a la Universidad, ve en lo que han estado traba-



jando secretamente: la reconstruccion de un alien usando pedazos de los aliens destruidos por las fuerzas de defensa.

La última parte (la cabeza) es colocada, y en el momento en que un grupo comando está por entrar para recuperar las partes usadas en el experimento no autorizado y eliminar a los científicos, una falla de potencia hace que **Frank** despierte, liberando una descarga de energía que mata a todos, incluyendo a **Maki**, y deja desfigurado a **Takt**, quien se convierte en una máquina de venganza cuyo único objetivo es eliminar a **Frank**.

Frank (rebautizado **Extra-1**) es encontrado por **Funeral** junto a **Hattie**, una niña que pasó en coma cinco años luego del **Primer Encuentro** y que tiene una afinidad extraña con **Extra-1** que la protege de cualquier peligro...

Cuando **Takt** sale de la inconsciencia, aparece en el hospital el personaje más intrigante de la serie (al que en nipón llaman **Mr. X**), que le recita partes de **Hamlet** y **Macbeth**, y le ofrece un modo de lograr lo que quiere.

Así, **Takt** despierta en otro lugar y con otra identidad, la del piloto de pruebas **Ryu Soma**...

Es una lucha

Mr. X le da las credenciales para entrar en **Funeral** a espiar como **Ryu Soma**. Así, desde la base de **Funeral** (curiosamente todo este anime tiene lugar en los **EE.UU.** y no en el **Japón**) empezará a pilotar los **Sarks**, los mecas transformables de **Funeral**, llevados en el **Mystere T-1**, un avión portamecas (!), enfrentando a los aliens que logran traspasar las defensas orbitales de la **Tierra**.

Todos los aliens se dirigen, al parecer, a un punto ubicado en el norte de los **EE.UU.** llamado **Punto de Peregrinaje**. Nadie sabe qué es lo que ocurre allí, pero como los aliens vienen en diferentes tipos (¿no les suena a algo?) en el momento que se la ven bravas **Funeral** prueba al **Extra-1**, que puede ser usado para combatir guiado por **Hattie**, que lo llama **Yousei-kun** (algo así como amigo-duende) y que es la única capaz de controlarlo.

A medida que pasan los episodios, **Ryu** tratará sin éxito de destruir a **Frank /Extra-1**, pero irónicamente y, a pesar de él, **Ryu** se convierte en el nuevo as de **Funeral**, llegando a crear a **Excalibur**, un arma específicamente creada para que **Frank** destruya aliens, compuestos de una aleación que se adapta al tipo de ataque recibido.

Al mismo tiempo, cada vez que ve a **Hattie** con **Frank**, o la escucha cantar, tiene la sensación de que es **Maki**, su novia muerta en el accidente del laboratorio. ¿Se estará volviendo loco?

¿No es él también una especie de **Frank**?

Para colmo, cuando **Frank/Extra-1** se pone bastante difícil de controlar, especialmente cuando algo le ocurre a la susceptible **Hattie**, le ponen una especie de máscara nada menos que con una cabeza termonuclear (nene, portate bien) para eliminarlo si se les amotina.

¡Qué chistín se llevarán cuando necesiten usarla...!

Producción

La explicación de los puntos fuertes de **Argento Soma** está en varios nombres grossos detrás de esto, el que más me suena es el de **Hiroshi Yamaguchi**, el guionista de **Evangelion** y **Vandread** (a decir verdad, no hizo mucho por ocultar las similitudes entre **Eva** y **AS**), pero también está **Kimitoshi Yamane**, de varios **Gundam**, **Escaflowne** y **Cowboy Bebop** nada menos en el diseño de mecas, y **Shuko Murase** de **Gundan Wing** y **Gasaraki** en el diseño de personajes.

Cabe decir que los mecas y los personajes son pocos para una serie 'primetime' como ésta, pero están perfectamente realizados.

En las voces, hay chapudos como **Houko Kuwashima** (**Yurika** en **Nadesico**) en el rol de **Maki** y **Hattie**, **Kikuko Inoue** (**Belldandy** en **Oh, My Goddess**) como **Guineviere Green** y **Joji Nakata** (¡**Folken** de **Escaflowne**!) como **Michael Hartland**.

Acompaña la excelente música quasitanguera (¡sí!, que no me digan que es

casualidad que tiene tango y se llama **ARGENTO**soma) del master **Katsuhisa Hattori**.

Todo esto dirigido (con menos animación, y presupuesto tal vez, de lo que nos gustaría) por **Kazuyoshi Katayama**, bastante mentado por **The Big O**.

Conclusión

Aunque todavía no hemos tenido oportunidad de ver la serie completa (que empezó en **Japón** en octubre de 2000 y terminó el 25 de marzo de este año), y a pesar de que como se verá parece un rejunte de varias cosas, y que peca de lentitud en general, mantiene un clima inquietante y el suficiente interés como para incitar a descifrar los interrogantes que despierta la serie.

Si se resolverán satisfactoriamente aún no lo sabemos, pero podemos recomendarla a quienes busquen un animé diferente, con un muy buen nivel y una historia más que aceptable.

Si les interesa saber más sobre esta serie, pueden encontrar información adicional en los números 7 y 8 de nuestra revista.

Takuto Kaneshiro
2do Tte. Ryo Soma

¿Héroe o villano? Personaje sufrido si los hay, no le importa nada con tal de destruir a **Frank**, eso sí, mientras no se enteren sus colegas de **Funeral** que ya lo ven como un freak...

Tenía un futuro brillante como estudiante de metalurgia en la facultad pero todo se le vino en banda cuando por culpa de un experimento en el laboratorio del profesor mal dibujado se le muere la novia toda aplastada...

Harriet Bartolomew (Hattie)
y
Maki Agata

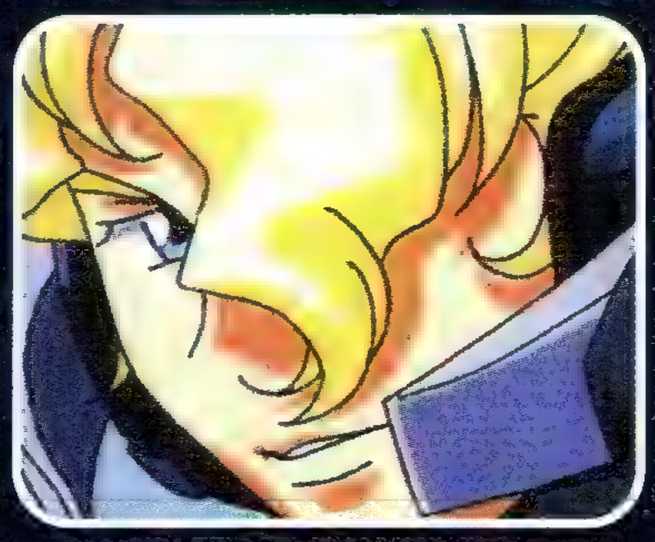
Bastaba un tiro para que **Hattie** reviviera la muerte de sus padres a manos de los aliens en el **Primer Encuentro**.

A través de una esquirla de metal alien en su cerebro está en contacto permanente con **Frank**. Es retraída y poco comunicativa, suele expresarse a través de dibujos. Más adelante será 'adoptada' por **Inés Souza**.

Maki Agata era la novia de **Takt**. De carácter introvertido, pelea a menudo con **Takt** debido a esta falta de comunicación que él le reprocha o le reprochaba, hasta que **Frank** la hace puré (¡ups!).

Hay un extraño parentesco o conexión entre **Maki** y **Hattie**...

2do. Tte. Dan Simmons



El niño rico de la serie. Este inglesito era el as de **Funeral** hasta la llegada de **Ryu**, a quien no pierde oportunidad de denigrar.

Se fue de su casa para enrolarse en las fuerzas armadas a pesar de la oposición de sus padres.

Ahora la única persona que realmente le queda en el mundo es su hermana.

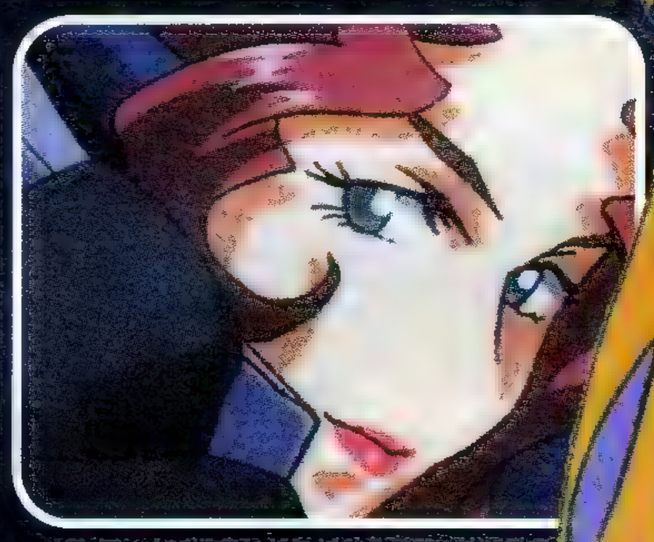
Capitán Michael Hartland

El militar con más chapa del grupo, no consiente que **Souza**, con menos experiencia y edad que él, comande el grupo de élite **Funeral**.

Aunque **Mr. X** dice que probablemente hay otra razón para ello...

¿Cuál será?

Tte. Guineviere Green



Experta tiradora, la más reservada del grupo, pero de las más bonitas que se han visto dando vuelta por los pasillos de **Morgue**.

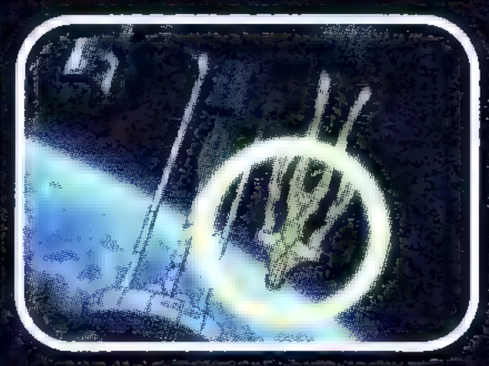
Dice que tiene un motivo tan poderoso como el de **Ryu** para no morir.

Otra de las intrigas...

Comandante Inés Souza

Típica líder conflictuada pero decidida, no duda en adoptar como hija postiza a **Hattie** debido a la pérdida de una hija en el pasado. Es dura en sus decisiones pero nadie mueve un pelo si ella no lo aprueba.

Las Aliens



Procedentes de más allá del Sistema Solar, hace años asolaron la **Tierra**.

Ahora regresan, pero al parecer sólo destruyen lo que se interpone entre ellos y un punto exacto en el territorio de los Estados Unidos, denominado **Punto de Peregrinaje**. Su aspecto es básicamente siempre el mismo pero sus habilidades y tamaño pueden variar.

ARGENTO SOMA

DISEÑOS: NOTABLES
ANIMACION: BUENA++
GUION: SHAKESPEARIANO
MUSICA: DE BANDONEON
COMABATES: ¡A FULL!

¿Quién es Mr. X?

85 %

GENESHAFT

Episodios 1-4

PERSONAJES: FLOJITOS
ANIMACION: BUENA +
ARGUMENTO: MUY BIEN
MUSICA: METALERA
3D: [illegible]

Un poco de aire fresco
Para fanas de la ciencia-ficción

85 %

Data Técnica. **Geneshaft** son 13 episodios dirigidos por **Kazuki Akane**, el director de **La Visión de Escaflowne**. Se emitió en la señal de cable WOWOW entre el 5 de abril y el 28 de junio de 2000. Tema de opening **Shaft Drive**, ending: **Broken Camera**.

Argento Soma
Emitida entre el 5 de octubre de 2000 y el 29 de marzo de 2001
26 Episodios
Director: **Kazuyoshi Katayama** (Mugen no Ryvius.)
Tema de Opening. 'Silent Wind'
Tema de Ending: 'Horizon'

2do. Tte. Sue Harris

Es experta en aerodinámica y la menor del grupo **Funeral**, por lo tanto es la que está más en contacto con **Hattie**.

Frank / Extra One
Yousei-kun

El legado del Profesor mal dibujado (**Nagouchi**), resurgido en base a la unión de diferentes partes de otros Aliens muertos. Un poco descontrolado pero después de todo es un buenazo con la mentalidad de un gorila.

Usa su 'puño de poder' para machacar aliens, aunque no nos explicamos aún por qué pelea para el bando de los terrícolas.

¿Habrá una consciencia adormecida detrás de todo ese metal?

¿Por qué es que sigue incansablemente a **Hattie**?

Mr. X

Aparece y desaparece cuando quiere, manipulando a través de amenazas y promesas a **Ryu**.

¿Para quién trabaja? ¿Para los tipos del gobierno que están arriba de **Morgue** y **Funeral**?

¿Por qué insiste en saturar los oídos del protagonista con las frases más quemadas de **Shakespeare**?

Eh, ¿por qué?...

Geneshaft, lo nuevo del director de Escaflowne.

Esta es una de esas series en las que tras ver tan sólo algunos minutos, dejás de seguir la trama por estar pensando '¡huy! ¡esto está muy grosso!'.

Y esa alegría de haber encontrado un animé del cual hacerse adicto instantáneamente no se pierde a lo largo de todo el capítulo, lo cual lo catapulta de inmediato a lo más alto de nuestra lista de preferidos.

Pero veamos el por qué de nuestro fervor juvenil: resulta que en el futuro la raza humana ha logrado utilizar sus descubrimientos en el campo de la ingeniería genética para cosas más copadas que hacer tomates y milanesas de soja transgénicos.

Ahora las que vienen genéticamente alteradas son las mujeres, y aunque alteradas estarán siempre, los supuestos beneficios no lo son tanto: como consecuencia de tener minitas superpoderosas los hombres han quedado relegados a un segundo plano y bajo la constante tutela de las señoritas (alegando ellas que los machos de la especie humana poseen características en su código genético que son inamovibles y que los hacen víctimas de conductas irracionales y violentas).

Sin embargo, lo primero que vemos cuando la protagonista, **Mika Seido**, llega a la base, es que se agarra de los pelos y a las patadas con una antigua amiga de nombre **Sofia**, 'el oso de la Luna'.

Ah sí, porque las chicas del futuro gustan de ponerse este tipo de sobrenombres tan divertidos y poco femeninos; así lo hacen **Mir Lotus** 'la reina de hielo' o su asistente **Remmy Levis-trauss** 'la medusa del desierto' (los nombres de pila son así de increíbles porque sí).

Pero ya nos estamos adelantando mucho, lo importante en esta primera entrega es que la heroína abandona su hogar en la **Tierra** para enlistarse en las fuerzas armadas espaciales. Su destino final es la **Luna**, sin embargo para llegar hasta allí deberá abordar primero la estación espacial **Markanan** que orbita a 4.500 Km de altura sobre nuestro azul planeta.

Como les contamos recién, es en este lugar donde se reencontrará con **Sofia** y pronto ambas se darán cuenta que las cosas no están del todo bajo control, al percatarse de la cantidad de soldados y miembros de seguridad del ejército (todas mujeres) que han abordado la estación en recambio de los miembros civiles, que han sido reasignados a otras tareas lejos de allí.

Todo este alboroto se debe sin dudas al extraño anillo de 500 Km de diámetro que apareciera cinco años atrás sobre la órbita terrestre.

Tanto el gobierno de la **Tierra** como otros sectores políticos se han cansado ya de que el inquietante objeto no dé señales de vida y han decidido mandar a la mujer humana de habilidades más perfectas -la blonda y agraciada **Mir Lotus**- para que averigue personalmente lo que hay sobre la superficie del anillo.

Mientras en la base las chicas siguen siendo testigas del insistente arribo de nuevos visitantes: **Amigawa Hiroto** (un viejo enemigo de **Mika**), **Tiki Musicanova** y su hermano gemelo, **Mario**.

Pero la sorpresa de encontrarse con tantos hombres en su camino queda eclipsada por los acontecimientos que se desatan cuando **Mir** hace contacto con la verdadera estructura del anillo.

Y el desconcierto no sólo proviene a raíz de la composición del artefacto alienígena sino por la inesperada aparición de elementos terroristas dentro de los miembros que acompañan a la rubia agente especial, ¡quienes a punta de pistola proclaman sus argumentos anti-evolucionistas!

La masacre no tarda en llegar y pronto la expedición al mundo anillo es asesinada, con excepción de la bella señorita **Mir**.

Para complicar las cosas, el anillo reacciona girando sobre su eje y condensando en su interior haces de luz y materia como si fuera un acelerador de partículas o un portal de salto al estilo **Babylon 5**.

¡Y más! ¡De pronto un rayo de energía impacta sobre la estación espacial reduciéndola casi a cenizas y en el vacío infinito aparece una extrañísima nave transformable, onda delirio del dibujante **Gigger**, mitad **SDF-1**!

El excelente uso del 3D y la fluida animación ya es más que suficiente para irse de cabeza en esté animé, pero si a esto le sumamos que la banda de sonido es bien heavy metalera y ochentosa (por momentos parece un recital en vivo de **Maiden** o **Judas Priest**) hará que nuestro corazoncito se acelere y revuelque de emoción al no tener que soportar melosos temas pop del que tanto abuso viene haciendo el animé de nuestros días.

¿Qué más quieren? En **Geneshaft** hay minitas de las más pulentas, perros inteligentes que manejan la PC, DNA al cuadrado, combates espaciales, patadas, tiros y sangre, enigmas de otros mundos y misterios dignos de Infinito Complot.

Ah, sí... tal vez un diseño de personajes un poco mejor es algo que vendría bien, pero bueno, ¡todo no se puede!

Zone of the Enders
Z.O.E Dolores, I

Hace pocos meses uno de los mejores juegos para la **PlayStation 2** fue lanzado al mercado creando un enorme revuelo. El fichín no sólo se distinguía por sus avanzadas cualidades técnicas -gentileza de los mega programadores de **Konami**- sino porque era el punto de partida de una nueva saga de ciencia-ficción creada en el **Japón**, con una trama lo suficientemente compleja como para ponerse a la altura de los principales exponentes del género.

Los detalles sobre el juego en sí pueden encontrarlos en nuestra revista hermana **Next Level**. En estas páginas nos dedicaremos a comentar el primer ova y la serie de animé televisivo que aún está al aire en las pantallas niponas.

La historia principal se expone mitad en el ova (que viene incluido en el pack de la edición de lujo del juego original) y mitad en el desarrollo del juego, pero la acción toma lugar en el siglo 22, cuando las colonias terrestres establecidas en el planeta **Marte** empiezan a tener bríos de independencia contra nuestra querida **Tierra**. Los conflictos entre ambos planetas se incentivan tras los disturbios producidos en **Júpiter** debido a que en **Calisto** (uno de sus principales satélites) se encuentra la principal fuente de **Metraton**, la nueva forma de energía utilizada para impulsar las naves espaciales.

Gracias a este hallazgo, los avances en materia de electrónica, cosmonaútica y robótica se ven catapultados a niveles nunca antes imaginados. Es así como surgen los laboratorios extra orbitales, conocidos comúnmente como **Lev**.

Paralelamente, una nueva colonia es establecida en otra de las lunas de **Júpiter**. Así nace **Antilia** en el satélite natural joviano **Europa**. Es allí donde un nefasto incidente hace que estalle la guerra dentro del Sistema Solar.

La historia narrada en la serie televisiva deriva de la del primer ova, pero no encontraremos en éste a los mismos personajes ni situaciones con los que tanto hemos sufrido en el juego.

Lo primero que nos sorprenderá de la nueva saga de TV es que el protagonista no es un adolescente caripela que desenfrenadamente se sube al robot y lo maneja de una, sino a un tipo cincuentón, anodino, alcohólico y bastante vapuleado por la vida.

Su nombre es **James Links** y entre las cosas feas que le han ido sucediendo últimamente se encuentra la misteriosa muerte de su esposa **Rachel**, una respetada científica que trabajaba en un laboratorio marciano.

James está desvinculado actualmente de las fuerzas globales de defensa de las Naciones Unidas, donde servía como piloto de una unidad **Lev**.

El resto de su familia está compuesta por sus dos hijos: **Leon**, un ejecutivo con grandes responsabilidades, y **Noel**, una chica independiente que parece estar muy contenta de haberse sacado a sus padres de encima.

En la actualidad, **James Links** deambula entre la **Tierra** y **Marte** echando mano de las oportunidades que se presentan para poder sobrevivir en su trabajo de trasnportista.

Cierto día le es encomendado que recoja un container proveniente del planeta azul con una mercadería un tanto ilegal. Necesitado de dinero, el tipo acepta el trabajo.

Lo que contiene la gigantesca caja lo deja pasmado: nada más y nada menos que un '**Orbital Frame**', un meca de última generación con inteligencia y 'alma' propias (semejante a una Valkyria en modalidad battroid).

La criatura mecánica dice llamarse **Dolores** y le hace saber a **James** que ambos comparten cierto destino en común... algo que de alguna manera está relacionado con **Rachel**, su difunta esposa.

La personalidad de **Dolores** se ajusta a la de una chica de diecisiete años

Basado en el juego de PlayStation, Z.O.E Dolores, I.

Z.O.E. Dolores, I
Estrenada el 6 de abril de 2001 -
26 episodios (Viernes 2:30 AM)
Dirigida por **Tetsuya Watanabe**
Tema de Opening: 'Zone of the Enders'
Tema de Ending: 'Ring on the World'

bastante caprichosa e impulsiva, algo que en el fondo le resulta bastante atractivo al protagonista.

Promediando más de la mitad del capítulo empiezan los tiroteos, los asesinatos y las corridas en el hangar, eventos que impulsan a **James** a entrar en la cabina de mandos de su nueva amiga de metal pulido.

Si tuviste la oportunidad de jugarle al juego, difícilmente te vas a enganchar con esta serie salvo que seas muy die hard de **Gundam** o series en este estilo.

Si lo que te interesa es la animación, sin tener en cuenta el fichín, tampoco te vas a sentir muy conmocionado por este **Z.O.E. Dolores I**, ya que justamente uno de los puntos más flojos de esta nueva producción de Sunrise es el apartado técnico.

Por momentos hay reminiscencias de la atmósfera de **Cowboy Bebop**, pero tan, tan lejanas que tal vez no haya valido siquiera la pena mensionarlo. Los personajes tienen un look muy tosco y están mal animados, los diálogos son berretas y las situaciones no se desarrollan con la naturalidad suficiente. Es más, todo el primer bloque de este episodio presentación es un reverendo embole; hasta que **Dolores** y los combates de mecas espaciales revierten en buena forma la situación.

Los robots son 3D pero con unos plug-ins que les dan aspecto de estar dibujados 'a mano', lo cual es de agradecer y los diferencian de las animaciones de la Play.

Sunrise ha planificado una totalidad de 26 episodios para esta obra y hasta ahora no hay vistas de que vaya a cancelarse, al contrario, parece que con el correr de los capítulos la cosa cobra vuelo.

¡Habrá que seguir insistiendo!

EL REPORTE DE GLOBAL

Z.O.E. Dolores, I

DISEÑOS
ANIMACION
ARGUMENTO
MUSICA
MECAS

Basado en el fichín de Play 2

60 %

I

JAPONESES DE LA VIDA

Noir:

En un asoleado depto de **Paris**, una blonda señorita recibe un mail de parte de **Yuumura Kirika** invitándola a hacer un viaje al pasado. Cuando la rubia piensa que todo es una broma o una equivocación, de los parlantitos de su PC emana una vieja tonadita de cajita de música... y ella parece comprenderlo todo... O casi.

Japón: en los suburbios, la rubia se encuentra con una chica de colegio vestida de riguroso uniforme. Ella le muestra un viejo reloj de bolsillo que al abrilo emite la misma tonada de antes, la de la supuesta cajita de música que a final de cuentas no era tal.

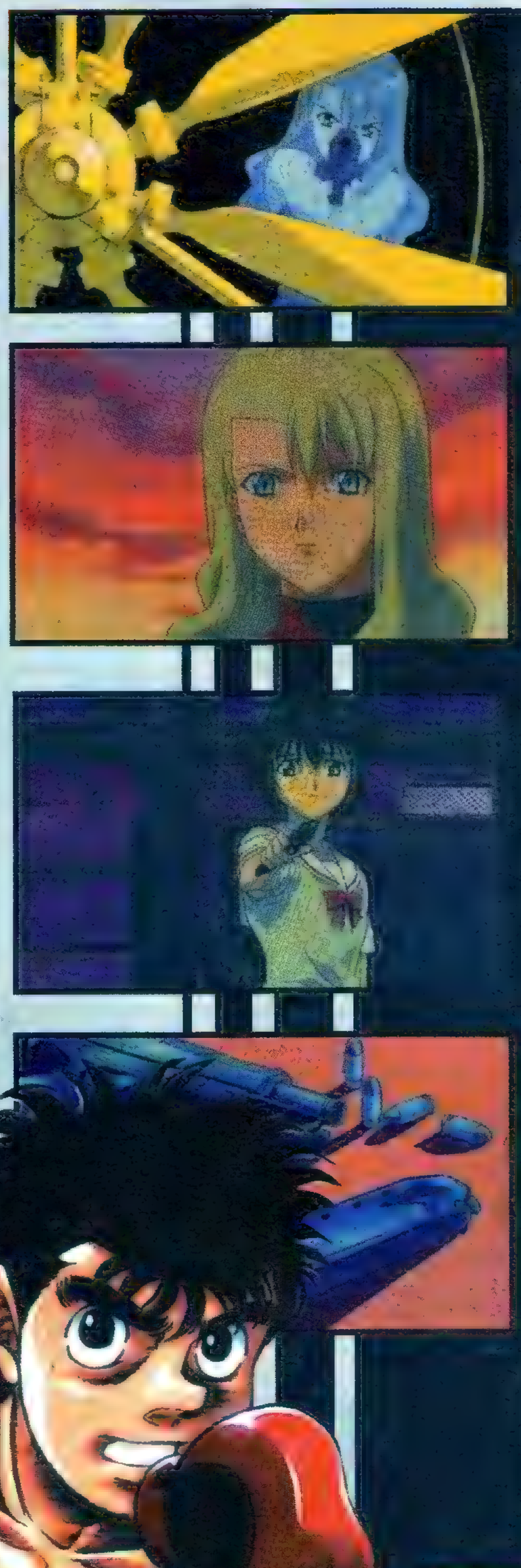
¡De inmediato la chica de pelo oscuro sale corriendo y la otra la persigue! Entonces descubrimos que la rubia de minifaldas se llama **Mireiyu Buke** y que es asesina a sueldo. En ese instante irrumpen en la construcción abandonada unos tipos de traje y lentes oscuros que no dudan en tirar a matar, pero por desgracia para ellos la puntería de la extraña y escurridiza morocha es mucho, muchísimo mejor y en cuestión de pocos minutos despacha a más de media docena de agentes como si nada.

Bueno, una o dos lágrimas derrama, alegando un extraño sentimiento de culpa.

En su casa, **Yuumura** cura las heridas de **Meireiyu**, y la rubia le cuenta que ha estado investigando y que ha descubierto unas cuántas cosas sobre su pasado. La otra chica parece sufrir de amnesia y confiesa haber despertado tiempo atrás en una habitación de esa casa, con la mente en blanco. Sin embargo, su habilidad para con las armas de fuego y su frialdad al manipularlas para dar muerte a los que la rodean la tienen un tanto inquieta. Además está el reloj y esa musiquita... Noir...

Yuumura le pide a **Mereiyu** que la deje ser su compañera de negocios. La mujer de rubios cabellos acepta a regañadientes y ambas se mudan de vuelta al departamente en **Paris**, pero para sus adentros **Meireiyu** se promete dar fin al trato en cuanto descubra la verdad sobre su nueva pareja... planeando su cadáver sin dejar rastros.

Noir, como el título y el opening lo sugieren, es una especie de policial negro a lo ponja que sin dudas promete mucho, en cuanto a la historia al menos. La animación es normalita, sin escenas ni momentos memorables. Los personajes lucen un tanto acartonados y demasiado digitales para nuestro gusto, una tendencia que parece estar imponiéndose en la mayoría de los nuevos estrenos. Otro punto en contra es que las chiruzas son re asesinas y se gastan un cargador por minuto, ¡pero hemos visto menos sangre que en una propaganda de repelente para mosquitos!



HAJIME NO IPPO

Episodios 1-6

DISEÑOS	DEL AYER
ANIMACION	DE LA BUENA
ARGUMENTO	DE LA VIDA
MUSICA	DE LA PESADA
ACCION	DE LA HOSTIA

Ahora que me acuerdo... ¿salió Garmendia del hospital al final?

80 %

NOIR

Episodios 1- 4

DISEÑOS	DURITOS
ANIMACION	NORMAL
ARGUMENTO	INTRIGANTE
MUSICA	SUBYUGANTE
MINUSAS	DE CUIDADO

El típico gusto francés en cigarrillos negros...

80 %

EL REPORTE DE GLOBAL

New You're Under Arrest!

DISEÑOS: LOS DE SIEMPRE
ANIMACION: MUY BUENA
GUION: SIN NOVEDADES
MUSICA: DE PASACASSETTE
SALIR: PARA SERVIR

¡Más y mejor!

85 %

NieA UNDER 7

DISEÑOS: COPADOS
ANIMACION: BONITA
ARGUMENTO: CASI DEPRE
MUSICA: EXTRATERRESTRE
ET: PHONE HOME

¿ Y Monguito?

85 %

'New' You're Under Arrest!

Les habiamos comentado en el número 10 de **Nuke** sobre el estreno de una nueva serie de **¡Están Arrestados!** en **Japón** y, tras haber visto los primeros capítulos de la misma, no tenemos más que palabras de elogio para el regreso triufal de la patrulla motorizada ideada por el dibujante **Kozuke Fujishima**.

Si bien la premisa básica sigue siendo la misma (la descontrolada estación de policía de **Bokuto** hace frente a los no menos alocados sujetos que intentan una y otra vez violar las leyes del País del Sol Naciente) se nota que la serie tiene una gran cantidad de fans en su nación porque no se ha descuidado detalle, a pesar de que la saga vio su origen con la publicación del manga en el año 1986.

Tras las historietas vinieron los ovas, luego una primera serie de televisión, después una tira de episodios super deformed y ahora esta nueva encarnación, donde no hay demasiadas novedades a escepción de la alta calidad de la animación, que la verdad nos dejó boquiabiertos aún comparado con los primeros ovas; y ni que hablar con la anterior propuesta para la pantalla chica, que no se destacaba especialmente por estas cualidades.

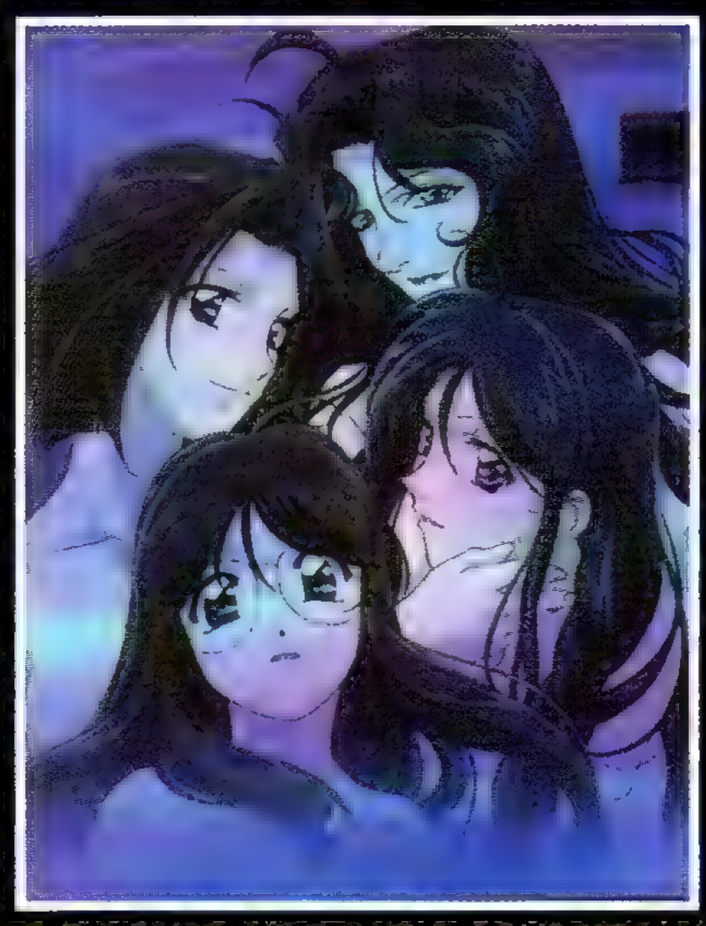
El primer episodio nos muestra la llegada de una nueva integrante al grupo, la oficial **Saori Saga**, que al principio será un dolor de cabeza para nuestras conocidas agentes **Natsumi** y **Miyuki**, sobre todo cuando tengan que salir a patrullar con ella, porque la nueva resulta ser más estricta y ordenada de lo que nadie puede llegar a soportar... pero pronto se adaptará a la vertiginosidad de la vida en las calles de la ciudad de Tokio al emprender una feroz persecución contra un camión, que terminará dramáticamente en un puente levadizo.

También nos reencontraremos con el **Jefe** (**Kachó**) con **Nakajima**, **Aoi**, **Yoriko** y por supuesta **Otoko Strike**; y entrevemos la presentación de un nuevo personaje masculino, todo regado por supuesto de infinitos cherry blossoms y pintorescos paisajes.

Los temas de opening y ending (**Blooming Days** y **Starting Up**) están muy bonitos y han sido interpretados por **Julia Mazda** y **Takako Shirai** (el single que los contiene ha salido a la venta en el mes de abril de este año).

Si sos un fanático de esta serie, te la súper recomendamos, y si nunca viste la primera serie de televisión, te sugerimos que directamente te la saltées y empieces con esta nueva saga de **Taiho Shichauzo!** apenas pueda conseguirse doblada o subtitulada.

Nota: este animé se llama igual que la anterior, nosotros le agregamos lo de 'New' para diferenciarlas.



Taiho Shichauzo!
Estrenada el 7 de abril de 2001, los sábados a las 17:30 - 26 Episodios
Dirigida por **Shugo Kawamoto** (**Strange Dawn**)
Basado en los personajes de **Kosuke Fujishima**
Tema de Opening: 'Starting Up'
Tema de Ending : 'Blooming Days'

NieA under 7
Emitida entre el 26 de abril y el 19 de julio - 13 Episodios
Dirigida por **Takuya Sato**, diseño de personajes de **Yoshitoshi Abbe** y guión de **Chiaki J. Konaka**, (**Serial Experiments Lain**)
Tema de Opening: 'Koko Made Oide' (Sion)
Tema de Ending: 'Venus to Chisana Kamisama'

NieA Under 7 ¡Qué bonita vecindad!

Aunque esta serie aún no es demasiado conocida en el otakódromo argentino, a estas alturas es nuestra obligación llamarles la atención sobre esta extraña propuesta televisiva, extraña no sólo por méritos propios sino porque detrás de ella se esconde uno de los equipos creativos que más pegó en nuestro país y en el exterior gracias a la aclamada '**Serial Experiments Lain**'.

Tal como lo están leyendo, señoras y señores: ésta es la última obra animada del director del décimo episodio de **Lain**, **Takuya Sato**, y del diseñador e ilustrador **Yoshitoshi Abe** (las mentes brillantes que inventaran a la osita cyberpunk más autista de la red).

Pero lejos estamos en esta ocasión del ácido y retorcido mundo de silicio y servomecanismos que nos volara el coco hace tan poco tiempo; por el contrario, en **NieA under 7** se hace sumo hincapié en la condición humana y en los ánimos de superación de un grupo de personajes marginales -extraterrestres incluidos- que lejos están de la opulencia tecnológica de la que **Lain** hacía gala.

Porque si '**Serial Experiments**' debía mucho a gurús de la ciencia-ficción como **William Gibson** y **Bruce Sterling**, esta nueva serie tiene como principal mentor a ¡**Roberto Gómez Bolaños**!

Antes de insultarme y pasar de página, déjenme explicarles por qué **NieA under 7** es el **Chavo** pero en Oriente.

Resulta que **Mayuko Higasaki** es una chica huérfana que vive en una humilde vecindad, dentro de uno de esos inimaginables baños públicos del **Japón**.

No tiene medio centavo ni para la comida ni para la torta de jamón, y como si esto no fuera suficiente carga debe convivir con la niña extraterrestre cuyo nombre da título a la serie.

Así, **NieA** y **Mayu** se viven peleando por un trozo de pan o un pedacito de carne y siempre llevan la misma ropa puesta.

Pero **Mayu** no se doblega a su destino y se dedica a estudiar para forjarse un futuro en la vida. Es así como pronto conoce a **Chiaki Komatsu**, una conchetita con plata y laptop que vive obsesionada por el tema de los aliens y los platos voladores; porque resulta que antes que estas jovencitas nacieran, una gigantesca nave nodriza aterrizó en **Japón** liberando a cientos de criaturas de origen desconocido en su territorio.

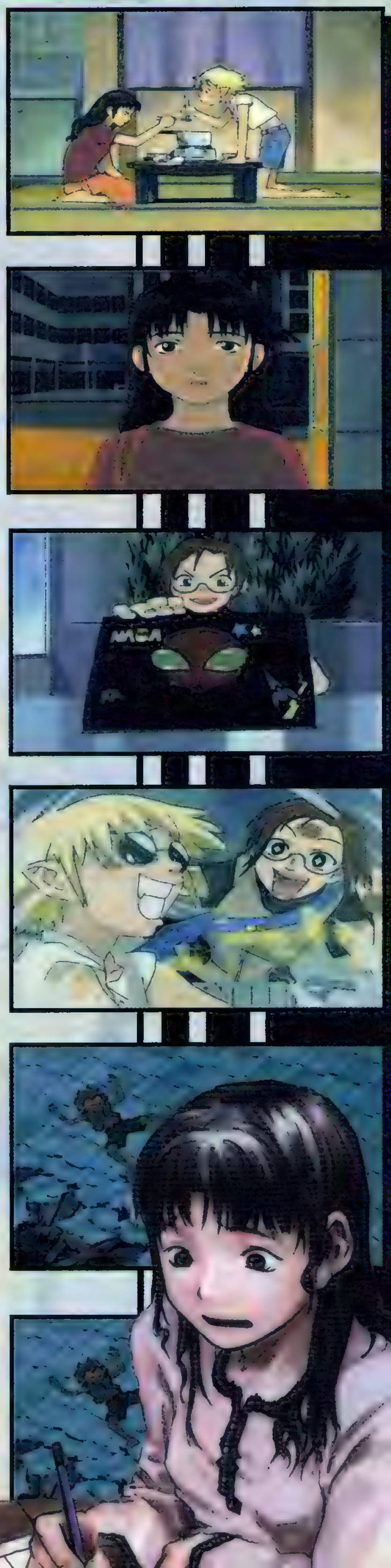
Al parecer, los confianzudos foráneos son de lo más parecido a los humanos (al menos la raza de **NieA**, que es la '**under 7**') y no se destacan ni por sus conocimientos ni por sus habilidades. Algunos se fueron insertando en la sociedad como si nada y otros se dedicaron a andar de okupas por ahí, descalzos y azotando la tierra con palos.

Unos tienen antenas y otros no, algunos trabajan y otros viven de la limosna, como es el caso de la protagonista.

Pero por razones que desconocemos nadie ha logrado entrar o acercarse lo suficiente a la nave madre, que se mantiene suspendida en el cielo desde hace ya bastantes años...

La obra transcurre en tono de comedia -y muy divertida, por cierto- pero no deja de tener ese toque deprimente que nos hace sentir un poco mal después de la carcajada. Si vieron alguna vez el programa con más rating del **Magic Kids** ya saben a qué me refiero.

El tema de opening es lo más bizarro que van a escuchar en su vida, pero tras un par de pasadas de Winamp se van a sorprender tarareándolo. La animación es mil veces mejor que la de **Lain** y los personajes son de lo más queribles, por lo que no dudamos en recomendarla.



TERMINAL DOGMA

Burn Up Saga

Les presentamos la nueva comedia policial de Locomotion.

Hace tiempo ya que no desfilan por las páginas de **Nuke** las chicas escasas de ropa.

Para darle al **Sr. Miyagi** una alegría, aprovechamos la reciente incorporación a la grilla de programación de **Locomotion** de la serie **Burn Up Excess** dentro del ciclo **Anime Loving**, ¡un verdadero festín para el pervertido que todos llevamos dentro!

A diferencia de otra revista de animación, nosotros sí hemos visto esta serie que relata las aventuras de un grupete de mujeres policías en un futuro cercano y, como no podía ser de otra manera, en el **Japón**.

Así que no verán traducidas en estas paginas información transcripta literalmente de Internet, sino que tendrán que dejarse llevar por nuestra particular visión acerca del animé y de la vida.

¿De qué se trata **Burn Up**?

Básicamente, es una serie de acción con toques de comedia y lo que mayormente la diferencia del resto es la marcada tendencia a los seguimientos de las ondulaciones que generan los abundantes pechos de las protagonistas.

Seguir los movimientos de los hipnotizantes atributos puede lograr realmente que se disipe el sueño que tenemos a la madrugada, horario favorito de **Locomotion** para sus series estreno, por lo menos en **DirecTV**.

Burn Up es una serie que evolucionó a lo largo de la década pasada (una buena

prueba de ello se da al observar cómo han crecido los pechos de las protagonistas), pasando por una reconstrucción importante tanto estética como de la historia.

¡Además de acentuar el nivel de perversión que se le imprimió!

La saga de **Burn Up** se calzó su primer corpiño en el año 1991, con la primera producción de **AIC**, quienes serían los encargados de continuarla.

Como se podrán imaginar, este único ova de cincuenta minutos tiene más reminiscencias al animé ochentoso que tanto nos gusta. Sin embargo, esta primera incursión de las chicas policías no despertó grandes pasiones, ni siquiera bajos instintos.

Todo era tan ochentoso en este video que los diseños de personajes estaban afanados (mal) de los del Sr. **Keniichi Sonoda** (**Gunsmith Cats**, **Bubblegum Crisis**).

Y la música también representaba fielmente a la época dorada del **MIDI**, aunque no necesariamente esto está tan mal.

La animación era bastante mediocre, pero el ver a tres lindas chicas (nadie puede negar que los diseños femeninos inspirados en los del Sr. **Sonoda** son lindos) con trajecitos ajustados y disparando enormes armas de fuego dejó el paso asegurado hacia una posible continuación.

Continuación que llegaría en 1996 de la mano de los cuatro ovas que componen **Burn Up W**.

Aquí se rehace por completo la estructura de la serie original y podemos apreciar desde el vamos un cambio en los diseños de personajes, más acordes con el estilo que se le dará a la serie.

Los diseños de las protagonistas ahora tienen un parecido a los de series más 'actuales' para esa época, como por ejemplo **Tenchi Muyo** o **Granddoll**.

Y en parte esto es así porque miembros del equipo animador trabajaron en ese animé de **Pioneer**.

¿Qué más cambió?

Las historias, que ahora son realmente ridículas, con situaciones que se alternan en la trama principal que es contada a lo largo de los cuatro episodios.

Cabe recalcar que esta serie es bastante más graciosa que otras de similar tesitura que emite el canal del logo de la cabecita con pelitos, como por ejemplo **Those Who Hunt Elves**.

¡Hay desnudos y muchas cámaras en ángulos que favorecen la visión de las partes mas sobresalientes de las chicas!

Izquierda: aviso promocional de **Burn Up Excess**

En esta versión, y respondiendo a la anterior política del canal, los desnudos 'totales' habían sido censurados.

También hay modificaciones en la composición del escuadrón de las guerreras policíacas (warriors, de ahí la 'W' que precede al titulo).

Ahora son cinco chicas y un muchachín, quienes siguen atentamente a su poderosa líder.

¡Poderosa porque está fuerte, no porque levante pesas!

La animación mejoró bastante, aunque donde más sobresale es -insisto- en el movimiento de los enormes pechos de las protagonistas (sí, ahora son enoooormes).

Burn Up W gustó, así que para el año 1999 las videos niponas se predisponían a reproducir la nueva (y cortita) serie de las ridículas policías ligeras de uniforme.

Burn Up Excess

Como se imaginan, ésta es la continuación (por ahora última) de esta historia, donde durante los trece episodios que la componen no se ven a simple vista mayores novedades.

Sólo se enfatiza mucho más lo que gustaba de **W**; es decir más acción, más ridiculez, más perversión, armas más grandes y más chicas en bolas.

La animación es levemente superior a **W** y además al ser la más larga de todas las encarnaciones **Burn Up**, dispone por lógica de mayor tiempo para ahondar en la psique de cada una de las Warriors, sin dejar de lado la trama principal que será narrada a lo largo de toda la serie.

EL REPORTE DE GLOBAL

BURN UP EXCESS

DISEÑOS	PODEROSOS
ANIMACION	BUENA+
ARGUMENTO	FACIL
EXHIBICIONISMO	MUCHO
ARSENAL	A FULL

La serie preferida de Ruckauf y Patti

75 %

En el cie

...en la

www.larevist

VENTA MAYORISTA: ULRICO SCHMIDEL 5620 (1440) •
TEL./FAX.: (54-11)4642-5130/4643-0010 • e-mail

Lo Dios...

la tierra

eria.com.ar

VENTA TELEFONICA: 4643-2299

: info@larevisteria.com.ar

La Revistería

Breve reseña de lo que acontece en cada serie

Durante la primera **Burn Up**, las tres chicas policías, **Maki**, **Reimi** (no es pariente de **Sam**) y **Yuka**, deben asistir al noviecito de **Maki**, **Kenji**, quien se ha metido en problemas con señores de la mafia.

Como es obvio las cosas se complican, por lo que todo terminará en un gran ¡BANG! lleno de fuego y explosiones.

Aquí conocemos a la primera encarnación de **Maki**, quien en **W** y **X** será la encargada de organizar a los Warriors.

Este animé ha sido editado hace ya mucho tiempo en yanquilandia, por lo que si no tienen **Locomotion** -como casi todo el mundo- y están emocionados con verlo, lo pueden conseguir con bastante facilidad.

Ya adentrándonos en **Burn Up W**, conocemos a **Rio**, **Maya**, **Lilica**, **Nanvel**, **Yugi** y **Maki**, quienes pertenecen a la exclusiva y costosa brigada.

Cada integrante posee su especialidad. La excusa narrativa que envuelve a esta serie de ovas está orientada hacia las actividades de una organización que ha creado una droga virtual.

¡Gente que se pone re loca cuando le da al mouse!

A través de los cuatro episodios veremos cómo cada uno de los acontecimientos que parecen fortuitos en realidad están orquestados magistralmente por esta organización delictiva.

También en **Burn Up W** comenzaremos a ver senos sudados, chicas que se arrojan desde helicópteros completamente desnudas (bueno, quizás no tan desnudas) tensos abrazos donde se apoyan (y se hace especial hincapié en el seguimiento) fuertemente los senos de las protagonistas femeninas, y veremos también como **Rio** excita gratuitamente a su jefe, en una acción que se compara con los videos de **Tamara** de **Gran Hermano** (¡¿**Nacho**, volverás algún dia?!), pero que no alcanza el grado de trolez que tiene el video hogareño.

Es más, ¡hasta veremos a un **Eva 01** trucho!, y nos daremos el gusto de ver a las futuras **Virtual Idols**, unas muñequitas poligonales que viven en Internet y que reemplazarían a la **Natalia Oreiro** de nuestros días. Por supuesto, estas Idols querrán tener un cuerpo propio para ganar su humanidad... ¿o es que acaso no vieron **Blade Runner**? Además de poder disfrutar de una sangrienta batalla de cyborgs femeninos onda las de **Brigada Cola**.

Todo esto enmarcado en un final doble, donde la futurista y cuadrada (literalmente) estación de policía será víctima de una ocupación y donde habrá sangre y amiguitas asesinadas. ¡Otro final que hace BANG!

Es remarcable la animación de las escenas de acción del último episodio, donde nuestras amigas pelearán contra un cuchillero y contra un enorme tipo portador de una más enorme aún 'gattling gun'.

...'This is the End'...

Por último, nos llega **Burn Up Excess**, donde se mantienen los casos unitarios, pero entrelazados con la trama de fondo.

Por lo que pudimos ver de esta encarnación, hay travestis (cuyas apariciones siempre celebra el **Neo Otaku** de hoy en día) que roban joyerías, pervertidos que roban corpiños y bombachas, terroristas que usan mosquitos cibernéticos armados con explosivos, jeques árabes millonarios y babosos y, por supuesto, más tetas.

Pero hasta acá llegamos con este primer informe, porque no les vamos a arruinar la emoción de disfrutar un capítulo nuevo cada semana en el dichoso canal que no tiene nadie... en todo caso lo dejamos para cuando termine la emisión de la serie.

...My Friend, The End...

Los doblajes mexicanos para **Burn Up W** y **Excess** son más que agradables, reconociendo la voz de **Akane Tendo** cada vez que habla **Rio**.

Eso sí, hay un par de veces que se les escapa mal la gramática de lo que están leyendo... como por ejemplo decir que 'se combate a la aburrición'.

Y más perlitas que en este momento no recuerdo, ju ju...

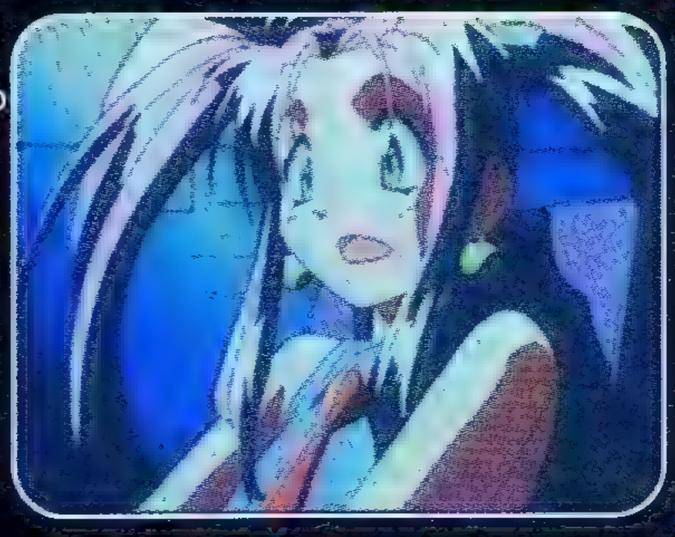
Lilika
(Voz, Sakura Tange)

Esta jovencita es hija de un millonario y se ve que cuando era niña en vez de leerle cuentos a la hora de dormir, le leían la **K64** y la sección de **Pokes** y **Tokes** de la **Micro Hobby**.

Es que se sabe todos los truquitos de **Windows** y es la especialista en comunicaciones.

De su vida privada (y de sus partes íntimas) se sabe muy poco. ¡Así que no nos gusta!

¡Nerd!



Maki
(Voz, Yumiko Shibata)

Esta mujer fría y calculadora no piensa más que en presupuestos y en la forma de convencer a los integrantes del grupo Warriors cada vez que piensen en contradecir una orden o cuando no estén interesados en alguna misión (casi siempre **Rio**).

Es la encargada de coordinar al grupo. En **Excess** posee un superior misterioso. Con sus anteojos es capaz de iniciar un fueguito si los pone entre el sol y un par de hojitas secas, así que es la compañera ideal para llevar a la **Isla Robinson**.

EL MANGA

Burn Up Excess posee también una versión en historieta de corte más paródico que no se ha destacado entre tantos otros de su género.

Yagi
(Voz, Koyasu Takehito)

No es el amigo de **Bubu**, sino que este señor pertenece al área de transportes de la policía, por lo que sirve de remisero a nuestras chicas.

En ocasiones parece muy serio, pero en realidad es un pervertido y además bastante nabo.

Si tuviera el menor chance, sería el novio de **Rio**, quien lo usa todo el tiempo dándole esa falsa esperanza. Es un bueno para nada, pero uno de los personajes más graciosos.

Nanael
(Voz, Amano Yuri)

Esta chica morochita es la encargada de crear nuevas armas y dispositivos.

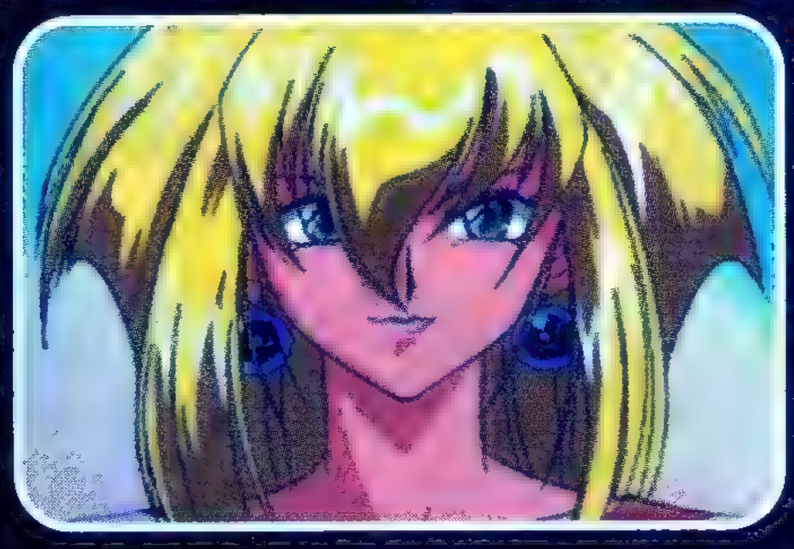
Particularmente nos llamó la atención su creación robótica: ¡nada más ni nada menos que un clon del Eva 01!

Es un robot más gordo, pero ciertamente son parientes.

Como también es una nerd, su mejor amiga no podía ser otra que **Lilica**.

Tapas de los Laser Disc de la serie.

Rio Kinozono



Protagonista absoluta de la nueva encarnación de **Burn Up**, **Rio** debe combatir a mano limpia, su especialidad, a los terroristas y pervertidos que acosan al **Japón** del futuro, como así también a la gente que la busca para que pague sus deudas.

Es que **Rio** gasta más dinero del que gana (como mucho de los redactores que hacemos **Nuke**) y eso se hará sentir en cada uno de los episodios de esta serie, al punto en que deberá vender su ropa interior a los morbosos nipones que se calientan con eso.

Esta rubiales posee un esbelto pero opulento cuerpo y verá a su mejor amiga ser asesinada.

Guía de episodios

Burn Up W

File 1: Skin Dive
File 2: The Virtual Idol
Files 3 & 4: Policetown Assault

Burn Up Excess

Go Undies!
From the Desert with Love
The Yakuza Father
The Idoru Never Sleeps
Rambo! Bravo! Rio Bimbo!
The Short Vacation
The Kidnapping of Nanberu
Slam Tank, Part I
Slam Tank, Part II
Beware of the Mechanical Cop
Invitation from the past
The last stage of parting

Maya
(Voz, Okamoto Maya)

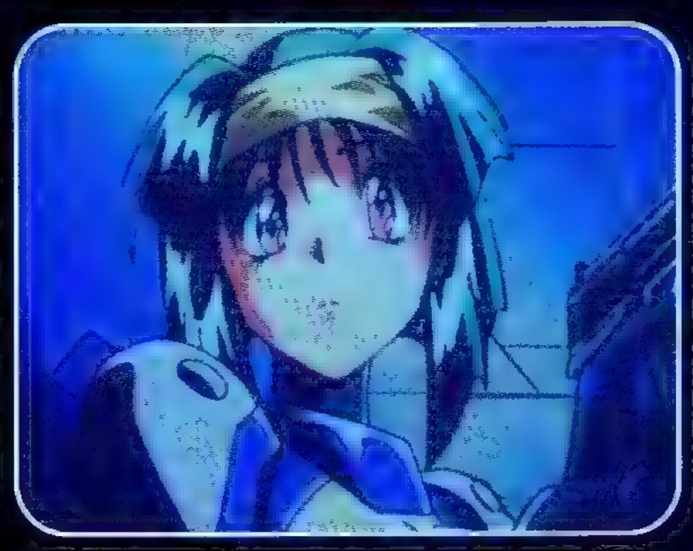
Esta niña es la encargada de armas del equipo.

De poca paciencia, lo único que quiere hacer durante las misiones (y creemos que durante el día también) es disparar a los malhechores.

Es una especie de psicópata pero con una placa de policía (¡como muchos de los de la Bonaerense!).

Será la encargada de hacernos reír con sus comentarios y además es otra de las chicas que nos deleitará durante la escena donde monta guardia en una terraza y el calor hace que transpiren sus pechos.

¡**Maya** es por lejos el mejor personaje de la serie!



TERMINAL DOGMA

Megami Kouhosei

El segundo estreno de este mes es un claro representante del género preferido del Japón: robots gigantes y pilotos en pantalones cortos.

Todos los lunes y los viernes en el nuevo ciclo de **Anime Loving, Locomotion** estrena un capítulo semanal de una serie de ciencia-ficción que tiene todos los ingredientes necesarios para entrar por la puerta grande. Nos referimos a **Megami Kouhosei**, conocida en el resto del mundo bajo el nombre de **Candidate for Goddess**.

Como muchas veces habrán leído en estas páginas, los que hacemos la revista somos partidarios de ver anime televisivo en pequeñas dosis antes que estar expuestos a maratónicas sesiones de capítulos que no sólo saturan sino que nos hacen perder la emoción de lo que estamos sintonizando.

Y con la inclusión de esta señal de cable en la grilla de **Multicanal**, estamos seguros que los seguidores del buen anime apoyarán nuestra forma de pensar.

Debido al hecho de que al momento en que este ejemplar este en sus manos aún falta buena parte de la historia por ser emitida, hemos decidido evitar arruinarles la diversión adelantándoles puntos claves de la trama sobre lo que está por venir.

Además, como somos la única revista con periodicidad mensual de la **Argentina**, estamos seguros de que podremos ir palpitando juntos los acontecimientos que se desarrollen en la serie, acompañándolos en este trayecto durante por lo menos un par de números más.

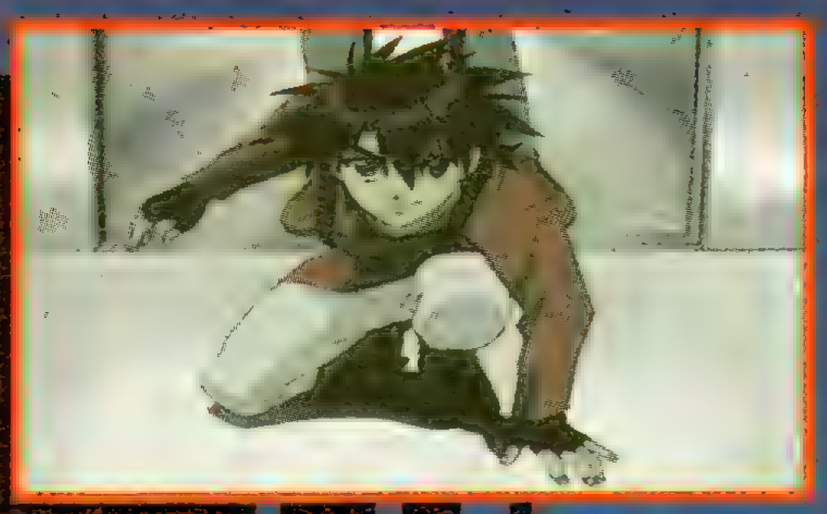
Si ya vieron algunos de los episodios transmitidos, estarán sospechando que este animé no parece muy original que digamos.

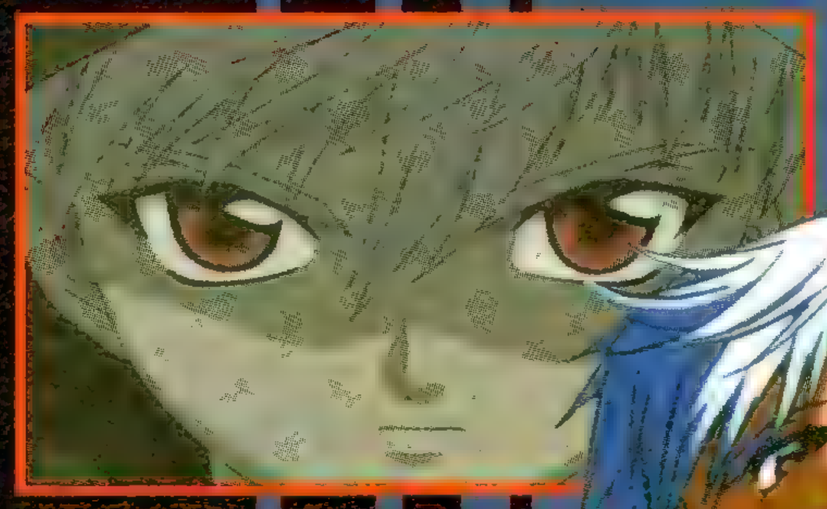
Y es cierto...

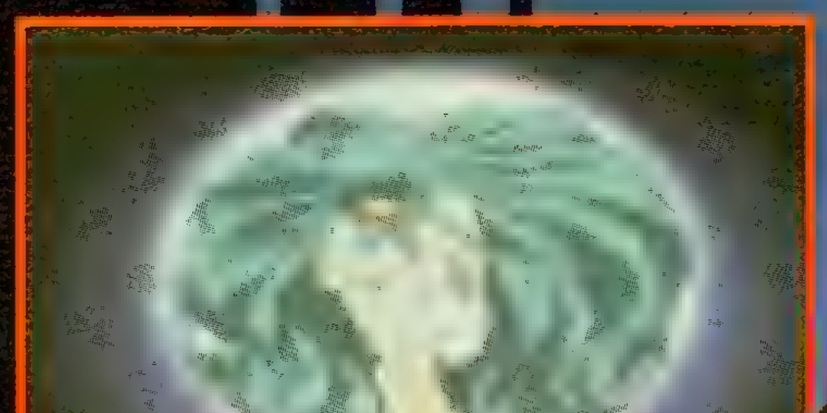
Es la clásica fórmula de chaboncito 'especial' que se sube al meca y casi lo puede manejar justo a tiempo para poner coto a los malvados invasores que pretenden acabar con la humanidad.

Bueno, sin embargo encontrarán momentos interesantes en esta aventura; y la buena calidad de la animación de **Xebec** (la misma que fuera responsable de **Nadesico**) suple los baches narrativos que ya se venían arrastrando desde la publicación del manga, dibujado por **Yukiru Sugisaki**.

Pero a no bajonearse porque este tipo de problemas no se notan demasiado sino







hasta los capítulos finales -son doce en total- principalmente por el detalle de que las historietas aún no han visto su fin y por ende el animé queda con muchos cabos volando al viento.

Su autor recientemente ha publicado el cuarto tomo recopilatorio de la historia y las mismas aún se pueden leer en la no tan popular revista **Comic Gum Magazine**, por lo que no se descarta de pleno una posible segunda tanda de episodios.

¡Cuénteme un cuento, Sr. Sugisaki!

Corre el año 4084 y los seres humanos ya no tienen lugar en el espacio donde refugiarse, con excepción de algunas colonias espaciales y del planeta **Zion**, último bastión de nuestra especie, tras el conflicto con una raza conocida como **Victim** (**VKDM** en el original) de los que sólo se conoce que es una entidad inteligente pero que adopta diversas formas al atacar (una de ellas es como un gigantesco caballito de mar que dispara por la trompa, realmente patética, pero claro, los aliens que saben de buen gusto y estilo ¿no?).

Con semejante espada de Damocles sobre sus cabezas, nuestros descendientes han fundado un lugar exclusivo donde entrenar y seleccionar a los mejores prospectos para manejar los cinco únicos robots gigantes de los que dispone la humanidad para hacer frente a **Victim**: las **Diosas** o **Ingrids**.

Las mismas tienen forma de mujer y son una especie de fusión entre los **Aestivalis** (en cuanto a la forma de controlarlas) y los majestuosos mecas de **Five Star Stories**, el manga de **Mamoru Nangano** en el que el diseñador de esta producción se inspiró sin dudas a la hora de trazar las polilíneas y las nurbs en la computadora del estudio. Porque una de las características más prominentes de '**Megami**' es que todos las mecas y enemigos están realizados absolutamente en 3D, maravillosamente modelados -en el caso de las **Ingrids** por ejemplo- pero se ve que no les alcanzó para actualizar la demo del programa de animación porque los robotitos apenas si se ponen de vez en cuando movimiento.

Esto es realmente una lástima, porque de haberse hecho más hincapié en este aspecto la serie hubiera sido un golazo. Pero con unos mecas fabulosos que al entrar en acción parecen los maniquíes de **Modart** colgados de un hilo, el producto se viene un poquito abajo. Bueno, OK, tal vez no sea para tanto porque los diseños de las demás naves son también notables; pero no podemos dejar de mencionarlo en honor a lo mala onda de la que solemos hacer gala.

Otro aspecto que también merece ser destacado es el amplio, enorme, diría, elenco de protagonistas.

Verán cómo con el correr de los episodios los candidatos a pilotos y sus futuros mecánicos (quienes deberán formar un compacto dúo para poder sacar lo mejor de una de estas misteriosas **Diosas**) se va duplicando alarmantemente.

Preparen unas cuántas aspirinas porque si los responsables del doblaje le siguen pifiando a los nombres como lo vienen haciendo hasta ahora, no vamos a entender nada de lo que está pasando.

Para ilustrar esto, nada mejor que la escena durante el primer capítulo, cuando la misteriosa silueta del **Dr. Kuro Riboudo** presenta los pilotos y a las cinco **Ingrids** por nombre y apellido.

La traducción de la mayoría de ellos es cualquiera y no sólo eso, sino que se ha editado el video para que desaparezca uno de los personajes y así sincronizar el diálogo con las imágenes ya que éste se venía quedando rezagado.

Punto a favor para los doblad is tas: todos los nombres, sin excepción, son impronunciables. Realmente nuestro amigo **Sugisaki** se fue de mambo con el diccionario.

Por otra parte las voces están muy bien interpretadas, lo cual equilibra las cosas.

El apartado musical es llevadero (salvo por el anticlimático tema de opening, que parece estar sacado de una de esas películas de **Doris Day** con **Dean Martin**! (otra coincidencia con la película de **Five Star Stories**, ambos temas de comienza son muy parecidos...)

En fin, hasta aquí van los palos, ahora paso a contarles para los que llegaron tarde qué es lo que sucede en los primeros episodios, o '**Curriculums**' tal como se denominan los mismos de **Megami Kouhosei**.

Step by Step

Básicamente seguiremos de cerca a lo largo de las doce entregas el destino que le ha tocado vivir al protagonista de la historia **Zero Enna** desde el día en que aborda la nave nodriza que lo llevará junto con otros pocos elegidos hasta la prestigiosa academia **GOA (Goddess Operator Academy)**. Su principal objetivo, una vez matriculado es demostrarle a todo el mundo que tiene la capacidad y las habilidades necesarias para subirse a la cabina de mando de una **Diosa** cuando alguno de los pilotos actuales perezca en combate o deba ser retirado (al parecer no es mucho tiempo el que los mismos pueden pasar al servicio de estas máquinas de guerra).

Sin embargo, en su propia clase se encuentra el arisco **Hiead Gner**, otro señorito de pantaloncitos que no se quiere quedar afuera.

Desde el vamos ambos se llevarán a las patadas y peor aún a partir del momento en el que **Zero** penetra accidentalmente en el interior de la **Ingrid 'Eeva-Leena'**, siendo aceptado y reconocido por la misma como un piloto hecho y derecho aun cuando éste no ha empezado siquiera los entrenamientos más rudimentarios. Y lo que es peor: la entidad dentro de la unidad de combate le pide insistentemente que la busque y se una a ella, sin dar mayores explicaciones al respecto...

Para ir abreviando

A partir de ese momento sólo nos resta contemplar cómo derivan los acontecimientos, ya que de movida sabemos que **Zero** llegará lejos y se convertirá en el mejor piloto de todos -no sólo porque siempre pasa lo mismo sino porque lo podemos ver hasta en el opening- pero habrá muchos detalles en le medio que nos brindarán más de una sorpresa y decepción.

A continuación, les ofrecemos una guía de los principales personajes y mecas que hemos ido conociendo hasta ahora. La misma se ampliará en el próximo número y estamos seguros que les va a ser de gran ayuda para saber quién es quién en este complicado esquema narrativo.

Megami Kouhosei

Diseño de personajes: Shinichi Yamaoka (afanados a K. Goto), mecas: Shingo Takehan (afanados a Mamoru Nagano), dirigida por Mitsuru Hongo.
Basado en el manga de Yukiru Sugisaki.
Emitida en el Japón entre el 11 de enero y el 27 de marzo de 2000, a lo largo de 12 episodios con producción de Xebec y Bandai.
Tema de Ending: 'Chance'

Zero -Rei-
Enno
(Voz. Obi Yukimasa)

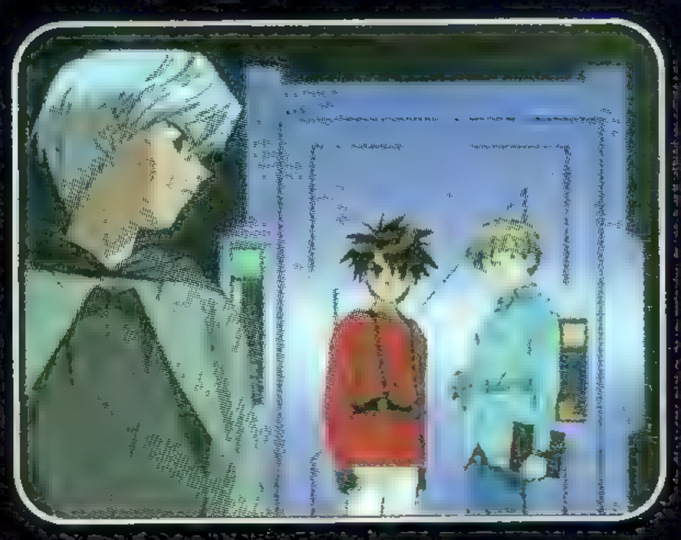
Es el candidato número 88 y aunque en un principio no rankeaba para piloto, sus habilidades, su tipo de sangre E0 y el accidente que lo llevó a quedar atrapado dentro de la cabina de la **Ingrid Eeva-Leena** hizo que pronto todos se dieran cuenta del tremendo potencial de este chico. Será el rival por excelencia de **Hiead Gner**.

Tiene 15 años de edad.

En el futuro su mecánico será una chica de nombre **Kizna Towryk**.

Es impulsivo, creído y generalmente se muestra poco predispuesto a seguir el riguroso entrenamiento de la escuela **GOA**.

Shin Cliff Forbes
(Voz. Yoshino Hiroyuki)



Es el primer amigo que **Zero** hace en la academia **Goa** y aunque comparten la misma edad y grupo sanguíneo, el protagonista no ve en él a un rival sino a un camarada.

Es el más disciplinado y responsa-ble de los tres, no suele meterse en problemas y no le gusta que lo envuelvan en los conflictos ajenos.

Se la pasa estudiando y trata de no dar un sólo paso en falso.

Proviene de la colonia K03 y es el candidato número 89

Kisse Sweryk
(Voz. Maki Nagasawa)

Mixed Bear
(Voz. Chiho Kouno)

Pronto se perfila como una de las técnicas más habilidosas de entre las recién llegadas y con el tiempo se convertirá en la responsable de la **Diosa** de **Zero**.

Tiene 15 años y un par de orejas de gato de procedencia artificial.

Es el segundo con chances de ser un verdadero candidato de la Diosa, ya que posee casi las mismas habilidades y predisposiciones físicas que **Zero**, con quien suele tener muchos encontronazos debido a la mutua ambición de ser pilotos de **Ingrid**.

Sin embargo, su carácter puede que sea su perdición.

Es el candidato número 87.

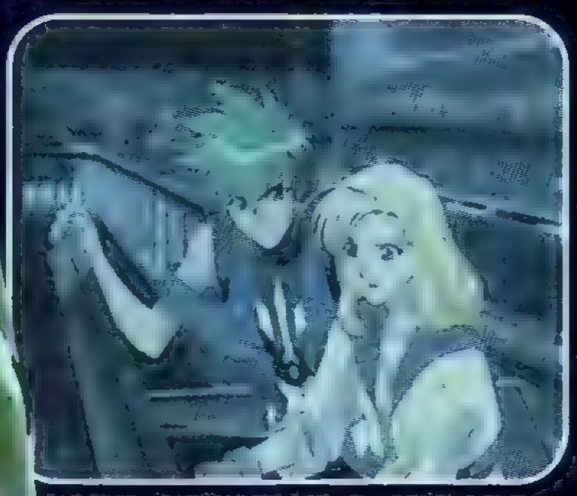
Su mecánico será **Ikhny Allecto**.

Ingrid 'Erna Lotles' 01

Piloto: Teela Zelin Elmo
(Voz, Yuri Amano)

Tanto la piloto como el meca son un verdadero misterio. Además de no requerir de un mecánico de base, nadie sabe quién la construyó, ni cómo. Es la líder del grupo y la más poderosa. Su piloto, **Teela**, es retraida y hermética. Es la más jóven de toda la flota y parece no ser del todo humana...

Carnet Elida (Galaisu)
Leena Fujimura



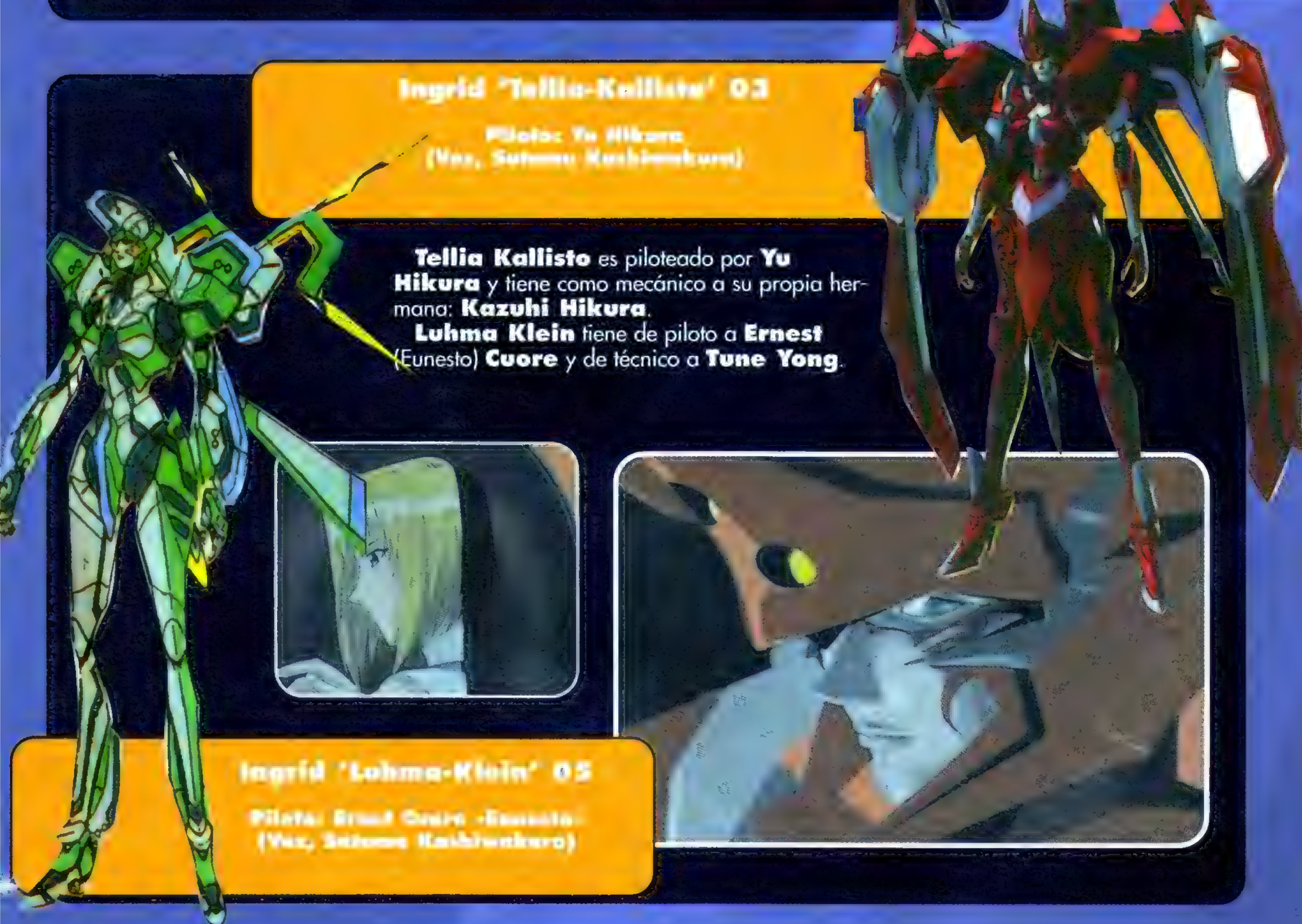
¡Tanto el chico como su mecánico quedan perplejos cuando su Ingrid, **Eeva-Leena**, acepta a **Zero** como auténtico piloto!

Ingrid 'Tellia-Kallisto' 03

Piloto: Yu Hikura
(Voz, Sutomu Kashiwabara)

Tellia Kallisto es piloteado por **Yu Hikura** y tiene como mecánico a su propia hermana: **Kazuhi Hikura**.

Luhma Klein tiene de piloto a **Ernest** (Eunesto) **Cuore** y de técnico a **Tune Yong**.



Ingrid 'Lohma-Klein' 05

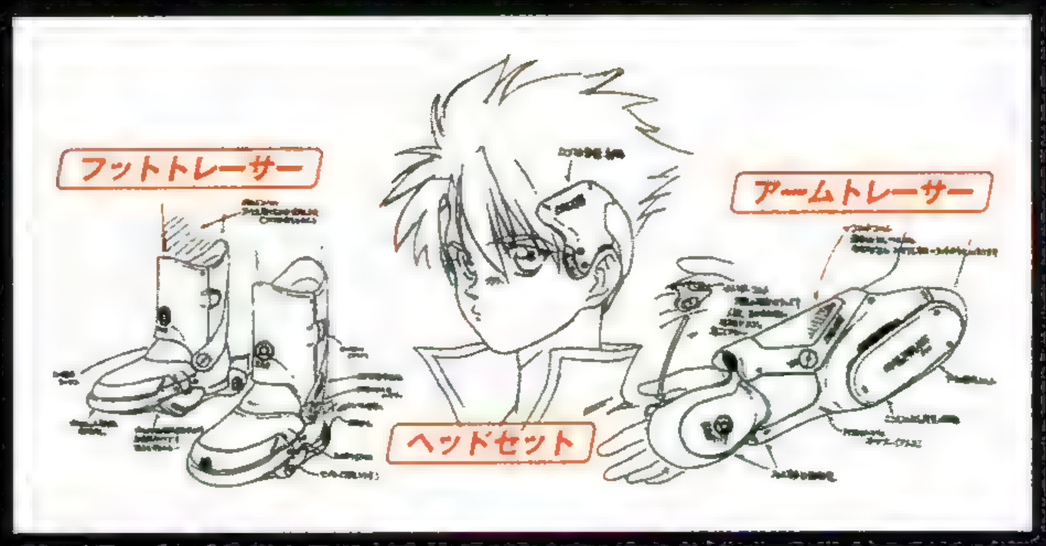
Piloto: Ernest Cuore -Eunesto-
(Voz, Setsuma Kashiwabara)

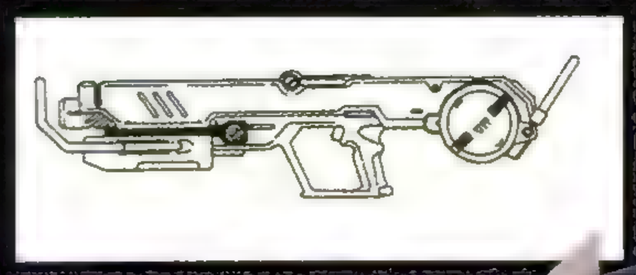
Unidades Pro - Ing

Estas son unidades de entrenamiento y de soporte en combate para los jóvenes aspirantes.

En batalla son muy versátiles y están bien provistos de armamento.

Son de manufactura humana y se fabrican en serie en las factorias espaciales bajo especificaciones para el combate 'cuerpo a cuerpo' o en espacio profundo.





EL MANGA

Del dibujante **Yukiru Sugisaki**. Hasta la fecha hay sólo 4 tomos publicados pero la historia aún continúa. **Megami Kouhosei**, ISBN 4-8470-3254-3.

Ingrid 'Eeva-Leena' 02

Piloto: Gareas Elido
(Voz, Wataru Takagi)

Eeva-Leena es piloteada por **Gareas Elidd** y reparada por **Leena Fujimura**.

Agui-Keameia lleva de piloto a **Rioroute Vilgyna** y como mecánico a **Phil-Phleira Deed**.

Ingrid 'Agui-Keameia' 04

Piloto: Rioroute Vilgyna - Riolito
(Voz, Touchika Kouichi)

EL REPORTE DE GLOBAL

THE CANDIDATE FOR GODDESS

Episodios 0-11

ANIMACION 2D	BUENA++
ANIMACION 3D	REGULAR
PERSONAJES	SUAVECITOS
MECAS	DISTINGUIDOS

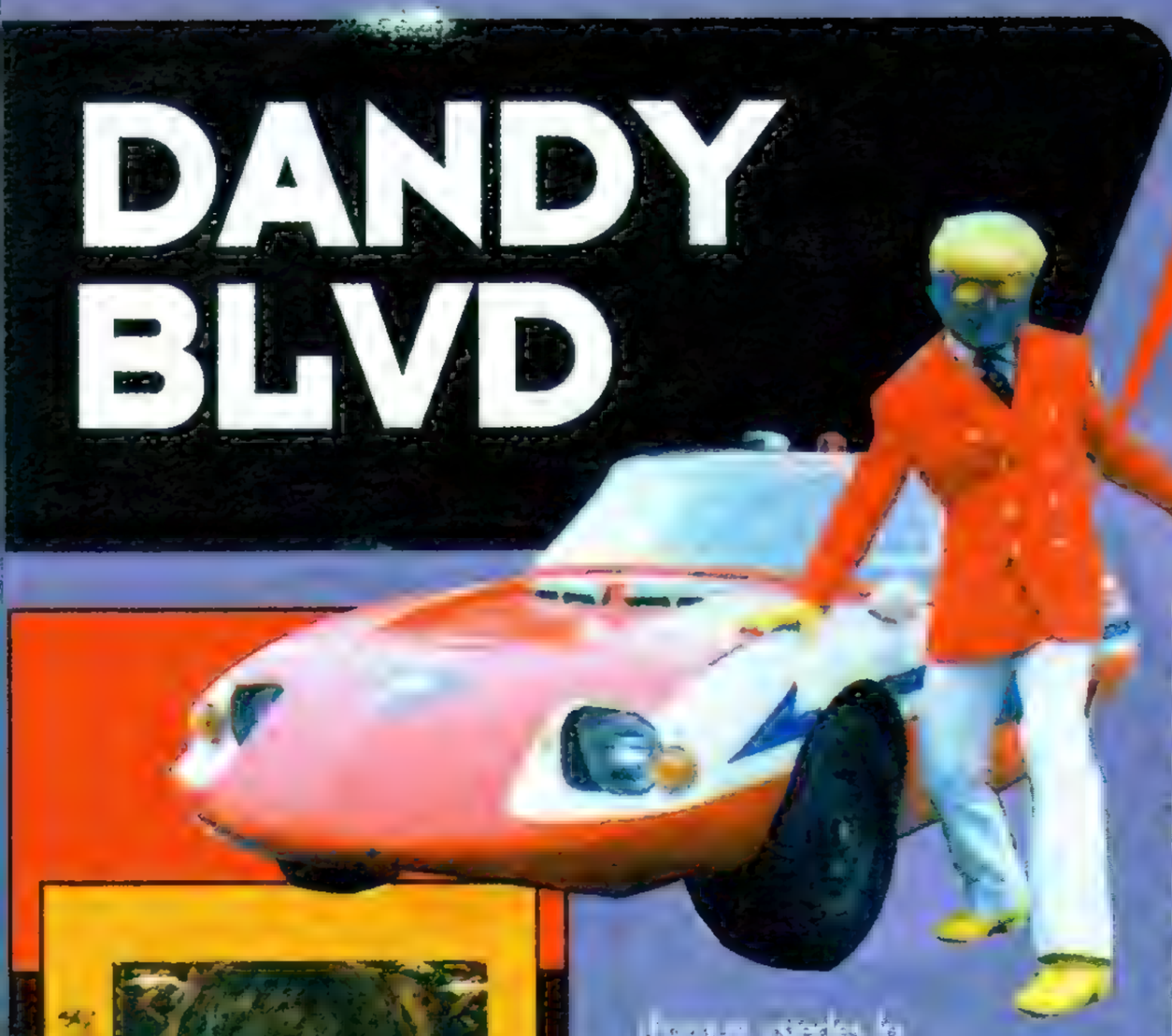
¡Para Academias, aguante la Chokuzoka!

78 %

DANDY BLVD

Por Ricardo López

¿Cómo hace un Robot Dandy para encontrar las mejores películas basadas en sus mangas favoritos? ¡Leyendo esta sección!



Fist of the North Star

Año: [illegible]
1995 **10 mm** [illegible]
[illegible] **Carl Gotlieb**
[illegible] **Gary Daniels**
[illegible] **Costas Mandylor**
[illegible] **Malcom McDowell**
[illegible] **Tony Randel**
[illegible] **Hellbound: Hellraiser II** y **Thicks**

EL REPORTE DE GLOBAL

FIST OF THE NORTH STAR

GUION	[illegible]
ACTUACION	HUMILLANTE
ROBOTO	[illegible]
PERSONAJES	DEL MANGA
KEN	[illegible]

60 %

Aunque existen la película del año 86 y la serie de OVAS que narran **Hokuto** y **Raoh**, **Hokuto no puño** (El año 1983 fue testigo del nacimiento de uno de los mangas más violentos, **Hokuto no Ken** (traducido como **El puño del Polo Norte**) la película más reciente y con presupuesto, **Buronson** y el dibujante **Tetsuo Hara** que llegó a estar dando batalla hasta los 14 tomos.

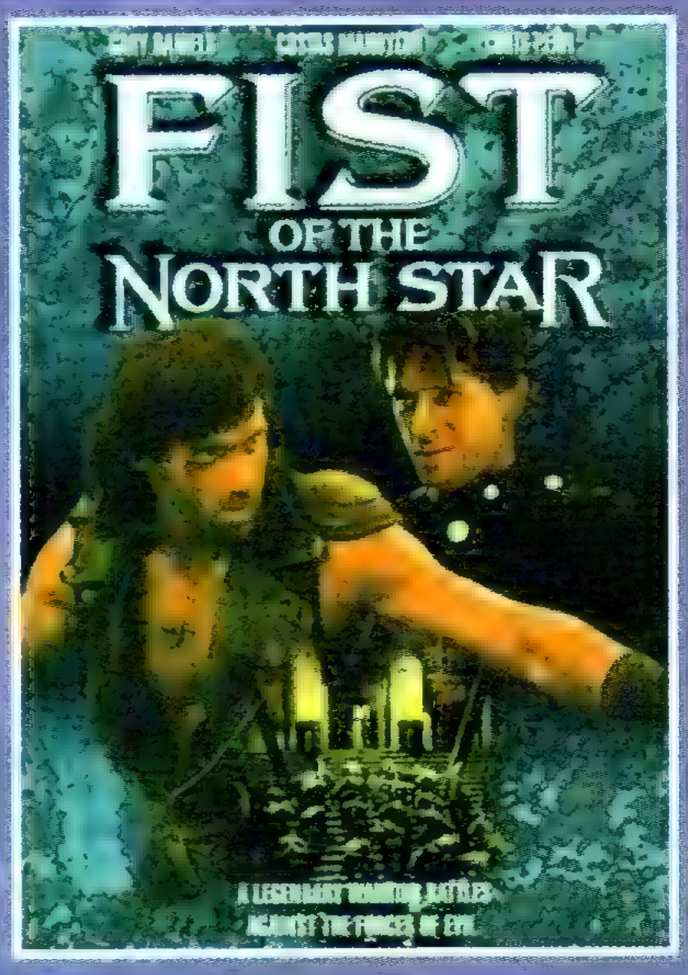
Como todos sabréis, el manga narra las aventuras de la primera mitad de **El Puño de la Estrella del Norte** fue uno de los primeros mangas que se exportaron por completo y el cual que en **Japón**, **Europa** y **USA** se convirtió en uno de los títulos más populares a principios de los 90, el cual donde **Kenshiro** parece el que parece la paz.

El mejor de la historia es la aparición de los personajes del original, llenos a la no menos bonita aventura, ya la trama de una serie de TV de 132 episodios [illegible]

[illegible] **Manga Video** – **España**. Vale recordar también que el manga fue el primero de la historia de [illegible]

Pues bien, en el año 1995 se [illegible] **Japón** para el resto del **USA** y, aquellos que [illegible] **El Puño...** Para la ocasión [illegible] **Tony Randel** el mismo de [illegible] **Hellbound**, **Hellraiser II** y **Thicks**

La historia de esta película es [illegible] el manga y la película comienza, a los [illegible] **Shin** y **Ken**, [illegible] **Yuria** [illegible] **Julia** en una versión [illegible] **Ken** el malo [illegible] **Shin** [illegible] **Ken** [illegible] **Shin Yuria** [illegible] **Julia** en una versión [illegible] **Ken** el malo [illegible]



El resultado [illegible] bastante bien logrados, [illegible] que [illegible] [illegible] para los amantes [illegible] película [illegible] [illegible] [illegible]

SHOJO SCHOOL

Por Fernando Brizuela

¡Volvemos al mundo del animé para chicas con un clásico que hizo furor entre los varones de todo el país!

Vamos a ubicar a los lectores más jóvenes de qué estamos hablando. **Angel**, la niña de las flores, irrumpió en la pantalla del viejo Canal 13 allá por la década del ochenta, y supo juntar durante su periplo televisivo una gran cantidad de niños (y no tan niños) todos los mediodías frente al televisor. Como la mayoría de las series de animé que arribaron a nuestro país por aquella época, Toei era quien estaba como productora.

El nombre original de la serie era '**Hana no Ko Lun Lun**' y fue emitida en el Japón entre 1979 y 1980, totalizando cincuenta episodios.

Contrariamente a lo que suele suceder, la serie no está basada en un manga; fue creada originalmente para televisión, sin embargo el autor de las historietas que salieron casi al mismo tiempo fue **Shiro Jimbo**.

Hasta ahora todo muy bonito, muy colorido, pero seguramente la mayoría se preguntará de qué va la historia.

Angel (que por si no se dieron cuenta es la protagonista) es una niña que vive en **Francia** con sus abuelos y trabaja junto a ellos en una florería. En el día de su cumpleaños número 12 recibe la noticia de que ella es la única descendiente del pueblo de las flores en la **Tierra**. Justamente, ese pueblo habitó nuestro planeta hasta la llegada del hombre.

Ya de por sí la noticia es sorprendente, ¡más lo es el hecho de que los anunciantes de semejante novedad son un perro y un gato que hablan! Estas simpáticas mascotas son la reencarnación de dos seres del pueblo de las flores, quienes recibieron los nombres de **Caty** y **Roper**, en un ataque de originalidad por parte de los dobladistas de turno. Llo de **Roper** es maravilloso...

Estos animales (me refiero a los personajes, no a los dobladistas) le informan que todo este verso es para que **Angel** vaya a buscar la legendaria Flor de los Siete Colores, que se encuentra en algún lugar de **Europa**, ya que sin esta flor el príncipe del pueblo floral no podrá acceder al trono y suceder al rey que está de última.

Como se imaginarán, es de suma urgencia que se encuentre esa flor y, obviamente por alguna extraña razón, **Angel** acepta el desafío y larga todo para cumplir con la misión.

Para completar el cuadro de situación que nos acompañara durante la serie, tenemos a **Maligna**, una chica de la misma edad de **Angel** que quiere apoderarse de la flor para poder acceder al trono y que el príncipe no pueda hacerlo. La acompaña **Boris**, un hombre-mapache, quien se encarga de llevar a cabo los planes de **Maligna** con una total devoción hacia ella.

Claro que **Angel** también contará con ayuda. Al principio de la serie recibe un broche mágico, que le permite cambiar de ropa si la situación así lo requiere (¡**Tomoyo**, morite de envidia!).

Mientras **Angel** viaja de pueblo en pueblo, un muchacho la sigue y aparece cual Príncipe Azul cuando ella se encuentra en problemas. De nombre **Esteban**, y profesión fotógrafo de flores, aparenta tener otra razón para seguir a la chica, que será develada al final de la serie.

El muchacho va dejando en cada pueblo que ella visita un puñado de semillas de distintas flores como recuerdo. Cada semilla, de alguna flor en especial, tiene un significado relacionado con lo ocurrido en dicho episodio (amor, amistad, etc.).

Así es como la protagonista no se cansa de recorrer distintas ciudades de **Europa** sin éxito alguno en su búsqueda, pero la noticia de un accidente del abuelo la obligan a retornar a su hogar.

A su regreso, después de comprobar que el anciano se está reponiendo, descubre que todos estuvieron recibiendo semillas de las flores que fueron entregadas a la gente de las distintas ciudades.

La gente enviaba las semillas en señal de agradecimiento por la enseñanza que **Angel** dejada en ese lugar. El abuelo las había plantado creando un hermoso jardín repleto de flores de distintas procedencias.

Todos están muy contentos por semejante regalo, pero aquí es cuando aparecen nuevamente en escena **Maligna** y **Boris**. ¡Montados en un tractor se disponen a destruir todo el bendito jardín! La pobre **Angel** llora de tristeza al ver el desastre, pero descubre que, sin embargo, una sola flor queda en pie. ¿Adivinen cuál? Sí, ¡la Flor de los Siete Colores, que revivió gracias al amor de las distintas personas que conocieron a nuestra heroína durante su búsqueda!

Pero cuando parece que esto se acaba, le avisan a **Angel** que tiene que llevar ella misma la flor ante el monarca. Así, debe llegar al planeta del pueblo de las flores que lleva por nombre, taraaánn... ¡**Estrella Floral**! (lógico, ¿no?).

Esta parte de la historia es mucho más corta, ya que aquí es donde se descubre quién es realmente **Esteban**, y se determina el futuro de **Angel**, quien es invitada a casarse con el príncipe. Pero ella se niega por estar enamorada de **Esteban** y todo termina muy feliz y contento ya que ella quiere volver con **Esteban** a la **Tierra**, y se le cumple el deseo.

Para completar la información, vamos a cerrar con algunos datos.

En el **Japón**, la serie ocupó el lugar y horario que dejo **Candy Candy** en la pantalla de Asashi TV, siendo que ambas fueron dirigidas por la misma persona, **Hiroshi Shidara**. En lo se que refiere al apartado técnico, la serie contó con el talento de los grandes de la animación japonesa. El diseñador de personajes fue **Michi Himeno**, integrante de la prestigiosa **Araki Production** (**Saint Seiya**, **Ulysses 3**, **La Rosa de Versailles**, etc.).

La serie obtuvo tanto éxito que fue coronada con dos películas.

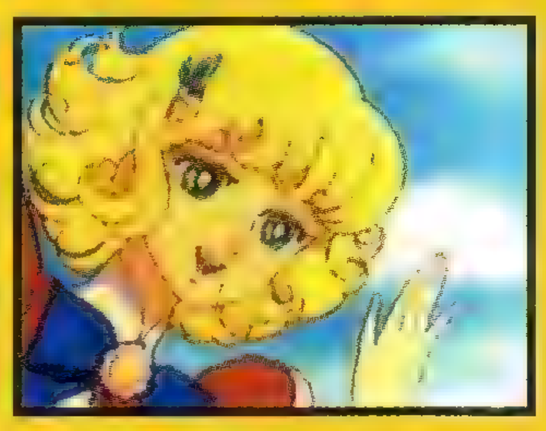
La primera, emitida cuando se llevaba transmitida la mitad de la serie (1979), fue solamente un recopilatorio de los episodios emitidos hasta ese momento. La segunda, estrenada en marzo de 1980, con una duración de quince minutos, fue la primera película creada originalmente para cine de una serie de 'Magical Girls'.

Angel tuvo distintos nombres según el país a donde fue doblada. Por ejemplo, en **Francia** fue bautizada como '**Le Tour du Moude de Lyde**', en **Italia** recibió el nombre de '**Lulú l'angelo tra i fiori**', en **España** se llamó '**La llave de las Flores**', y en todos estos países llegó a ser un gran éxito televisivo. Inclusive en **Francia** se encuentra editada en video la serie completa de televisión.

A la Argentina también llegó al video, allá por finales de los ochenta, de la mano de **Leda Films**, quien editó una película de origen americano que resumía todos los episodios en una hora y media.

Todavía puede ser que se encuentre en esos feos videoclubes viejos o de barrio.

Sólo mantengan sus esperanzas ...y tengan sueños bonitos.



NO PAIN(T)

Por Pablo A. Castro

Hoy presentamos: ¡Patlabor On Model Kits!

ALFONSO SE ENTREGA

Imágenes del modelo a escala del **Ingram Alphonse Special** utilizado por la protagonista de la serie de **Patlabor Mobile Police**.

Bueno, ya venía siendo la hora de que en esta sección nos dedicáramos a alguna otra serie que no perteneciera al universo de **Macross** (sin embargo .. ¿se dieron cuenta del parecido entre el **Ingram** y las **Valkyrias**?).

Ya se dijo en el número pasado de **Nuke**, pero vale la pena repetirlo: **Patlabor** es una serie polémica desde el vamos ya que si bien en ella hay robots (los llamados **Labors**, por si a alguno se le escapa) la serie no está centrada en las máquinas sino mas bien en las actividades de los miembros de la segunda sección del escuadrón **Labor** de la policía de **Tokio** o **Mobile Police**.

En definitiva: los **Labors** están perfectamente integrados al paisaje natural de la serie.

En parte esto se debe a que el diseño de las máquinas esta muy bien logrado y estilizado siguiendo la idea de robots grandes pero no **gigantes** conceptualmente similar al montacargas que aparece en la película **Aliens**, desde el punto de vista que el **Labor** es una herramienta de trabajo más y no una maquina super poderosa que pisa edificios y salva al universo.

Montados sobre el exito que tuvieron los ovas primero, luego la serie de TV y las películas, nuestros amigos de **Bandai** sacaron, allá por 1990 toda una gama de modelos en plástica inyectada que incorporaban algunas características interesantes entre las que podemos mencionar:

Vidrios y luces de policía en plástico transparente

Son modelos **Snap Together** que (supuestamente) no necesitan pegamento.

Escala 1/60 (unos 13 cm. de alto)

Articulaciones casi completas (brazos extensibles, compartimiento de armas, etc.)

Cabezas y manos opcionales (en algunos modelos)

Unas fundas de goma delgada gris muy bien pensadas que cubren las articulaciones como en los originales.

Las instrucciones vienen impresas en la parte de atrás de un poster muy bueno.

Estos modelos son de muy fácil construcción y quedan muy bien, pudiendo adoptar diversas posturas.

Lamentablemente todas las inscripciones vienen como stickers en lugar de calcos al agua, un clásico de **Bandai** que no puede decidirse a fabrica modelos a escala o juguetes para niños.

Por suerte aún hoy en día es posible conseguir casi todos los modelos de la serie y de las películas.

Los precios en el **Japón** oscilan entre los 800 y 1500 yens (algo así como 8 o 15 $) y en **Buenos Aires** se los ha visto en alguna comiquería y local de hobbies entre 530 y 540.

Entre los modelos que todavía se pueden conseguir se encuentran:

AV-98 Ingram (Labor de la segunda sección)

AV-98 Ingram Special (igual al anterior pero con una figura de **Noa** y otra de **Asuma** pilotando para los tres modelos de **Ingram** y un patrullero similar al)

Ingram Special (versión de la segunda peli de **Patlabor** con blindaje reactivo)

Phantom Labor (malo de la serie armado de láser y sistemas de interferencia electrónica)

Brocken Labor (diseño alemán de **Labor**)

Helldiver (**Labor** para paracaidista del ejército)

Type X-0 Labor (experimental del primer film)

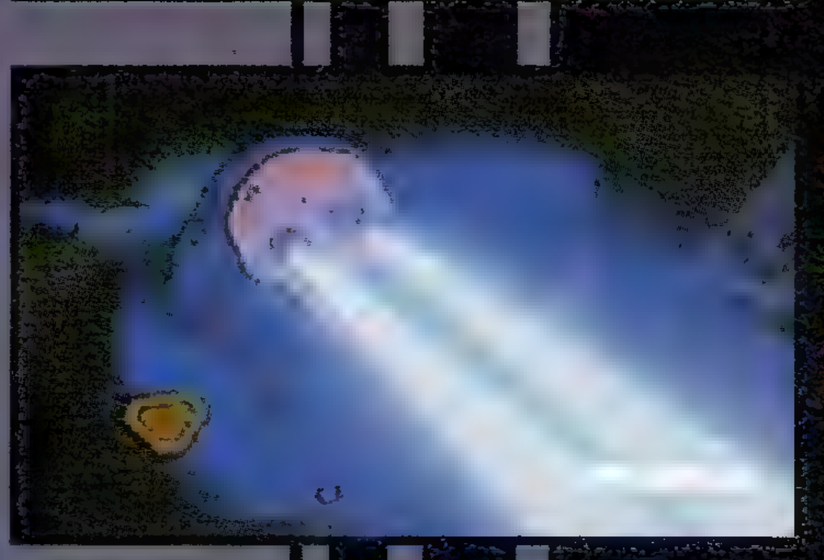
Hubo otros modelos que ahora son más difíciles de conseguir, tal como el del malvado **Griffon** negro. **Bandai** también sacó una serie de modelos en la misma escala pero en vinilo en lugar de plástico inyectado.

Los modelos en vinilo cubrían algunos **Labors** raros o experimentales como el **Economy Saturn** etc. y estaban muy bien diseñados con poses fijas pero muy dinámicas.

Para terminar les cuento que la misma empresa anunció que para agosto de 2001 saldrá a la venta un modelo del **Ingram** en escala 1/35 en formato **Master Grade**.

Este formato significa que la maqueta tendrá gran cantidad de detalles tales como los de cabina, compartimiento de armas, sensores, etc.

Además, junto con este modelo saldrá a la venta un set de personajes y vehículos en la misma escala. Esta escala es más que adecuada para el detallado de las maquetas (tendría 23 cm. de alto una vez terminada) y es la más común entre los modelos de tanques y vehículos de combate, por lo que el modelista fanático tendrá cantidad de accesorios para agregar en una maqueta (me imagino alguna con un tanque de la **JSDF (Japan Self Defense Force)** y soldados, al estilo de la segunda peli.



BOMBS AWAY

Correo de lectores del Sr. Miyagi

¡Otro número que llega a su fin y como ya es costumbre lo cerramos de la mano del Sensei y su polémico correo!

Primero que nada... ¡Hola gente de **Nuke**! Tanto tiempo... desde su número tres que no les escribo ¡soy una vaga!

Decidí escribirles nuevamente para decirles que los admiro, les cuento que nunca pensé que escribir un informe fuera tan complicado, un amigo me pidió una nota para un página en Internet que está haciendo y yo dije: 'copado, re-fácil', pero no fue así, tuve que buscar toda la información que encontré y tratar de redactar algo que sonara más o menos coherente y fue mucho más difícil de lo que pensaba...

En segundo lugar voy a sumarme al interminable debate '**Cowboy Bebop vs. Evangelion**', me parece de lo más tonto decir que una de estas series es mejor a la otra ya que simplemente son **diferentes**, es lo mismo que quiera comparar **Cobra** con **Macross** o **Star War**s con **James Bond**, las dos tienen su encanto, **Evangelion** por la innovación que se puso en ella, el tono sicológico (de difícil interpretación para los que no conocemos la profesión pero lo que a la vez la hace muy interesante), el excelente diseño de personajes, y escenas como la del **Eva 01** comiéndose al ángel. Fue tanto el éxito que tuvo **Eva** que nadie imaginó que en los noventa llegara a haber otra serie que le pudiera hacer competencia hasta que llegó **Cowboy Bebop**, una serie terriblemente mejor animada, y con excelentes personajes (no me parece como dicen en una carta de su correo anterior que **Faye** y **Spike** se odien, todo lo contrario, se quieren más de lo que parece) y el sólo hecho de haberle hecho competencia a **Eva** ya es un gran mérito...!

Como dije, no es que una sea mejor que otra sino que son distintas, su único punto en común es que son de los noventa y tuvieron un enorme suceso, tanto que lo estamos debatiendo, ¿no? [...]

Bueno, me voy despidiendo felicitándolos por el trabajo que están haciendo ¡¡y sigan como hasta ahora que van muy bien!!

Un saludote,
Natalia Petti (**Los Polvorines**), Buenos Aires.

Su carta al principio muy bien, pero luego yo darme cuenta que Ud. hacer 'copi-paste' y mandar al **Dojo** misma carta que mandar a otro feo lugar, ¡yo no sé si Ud pensar que yo ser gil o qué!

Así que Ud. ahora haber defraudado a **Sensei** y tener que ir al banquillo del **Sr. Miyagi** donde sufrir deshonra milenaria. Unica forma de volver de destierro es si Ud mandando foto provocativa que despierte compasión de honorable contestador de correos. He dicho.

¡Voto negativo!

Marcos Pérez:

Les cuento que es la primera vez que adquiero su revista por cuantiosas recomendaciones y me enorgullezco de ser argentino al ver una obra de calidad tal realizada por compatriotas (nada que ver con las gallegas).

Como muchos chicos siempre estuve tildado con alguno u otro animé que ni sabía el nombre.

Que yo recuerde, comencé a los seis años y desde entonces he pasado los últimos diez siendo adicto al mencionado tipo de arte.

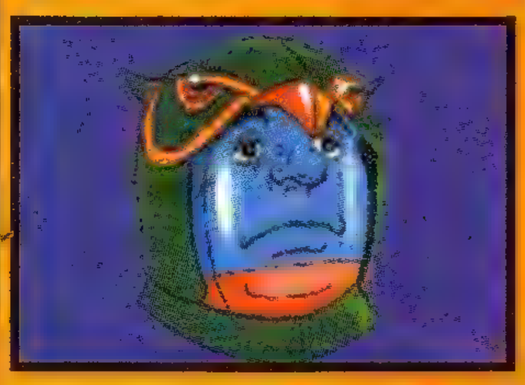
No sé bien desde cuándo

¡Por fin hacer justicia! Tener que calentarme mal para que directivos de revista me den el lugar que me corresponde. Yo decirles: 'o más páginas o yo irme a contestar correo de diario de bolsillo' Aunque ellos querer extorsionarme con bolsa de chizitos y superpancho yo mantenerme firme junto al pueblo otaku así que a partir de ahora más les vale mandar cartas copadas... ¡porque estómago de Sr. Miyagi no ser de fierro, eh!

EL OTAKOMETRO 2

Como las posiciones del Otakómetro siguen siendo las mismas del mes pasado y repetirlas aburre hemos creado cinco nuevos rubros, los cuales ejemplificamos -sin ánimos de ofender a nadie- invitando a concursar a partir de este mes:

PEOR LOOSER DE SERIE DE ANIME:



1) Autilio (FUERZA G)

PEOR ROBOT DE LA HISTORIA

1) EL JUSTICIERO

PEOR DOBLAJE

1) Dai Apolón

¡Concurso Cards de Evangelion!

El ganador del certámen del mes pasado elegido por sorteo entre los participantes del Otakómetro, es:

Manuel F. Pontevedra de Florencio Varela, Provincia de Buenos Aires.

Manuel, podés pasar por la redacción a retirar tu premio -no te olvides traer el DNI- de lunes a viernes entre las 12 y 18 hs.

El segundo concurso del mes pasado ha sido extendido a pedido de muchos de ustedes hasta el día 25 de julio y se dará a conocer en el número 13 de **Nuke**.

Entre todos los que participen del otakómetro o que simplemente manden sus cartas o mails al correo del **Sr. Miyagi** sortearemos un mazo de cartas japonesas del sensacional juego de rol de **Neon Genesis Evangelion**.

Este concurso cierra el 30 de agosto, asi que a mandarle saluditos al Sensei (no olviden poner nombre completo, dirección, teléfono y documento de identidad, el documento no, el número).
That's all folks.

soy otaku pero ya casi los nombres se me han escapado de la mente. Creo que los que más me impactaron fueron: **Robotech**, **Candy**, **Saint Seiya**, **Super Campeones**, **Dragon Ball** (el simple: sin súper **Gokus** de pelo amarillo ni extraños planetas) y aunque me cueste aceptarlo **Sailor Moon**, hablando de mi niñez, claro. Pero de mi temprana edad ya crecí influenciado por los relatos lejanos de mi padre sobre historias asombrosas ocurridas en series como **¿Astroboy?** Bueno. Ahora puedo decir que mis gustos han variado un poquitillo y además, como he logrado desarrollarme como dibujante y ganarme los elogios de algunos compañeros, a veces invento algunos personajes y otras solamente copio. Mi sueño, seguramente inalcanzable, es crear algún tipo de animé criollo y argentino que no sea importado.

Por ahora aplaco mis ansias o mi adicción viendo animés como el gran e indiscutido **Evangelion**, el cual es grande pero de difícil comprensión y este punto se recalca en las películas de las cuales no entendí un corno, **Blue Seed**, **Las Guerreras Mágicas**, gran cantidad de pelis como **Akira** e incluso me he rebajado a seguir algunos capítulos de **Pokémon**, al cual considero como un insulto a todos los buenos otakus (sin ofender a nadie)

Planeo a la brevedad comenzar a ver **Escaflowne** a consecuencia de sus buenas críticas.

Desgraciadamente, el fervor de mis primeros años lo estoy perdiendo. Las continuas repeticiones que vemos en los canales infantiles o los '**Pikachus**' que están hasta en la sopa desgastan la imagen del animé e incluso a veces me convierten en victima de burlas por mis fuertes convicciones en un futuro más prospero para los otakus de la Argentina.

Tengo una única pregunta, sé que debe ser bastante tonta para Uds. pero la respuesta me hará dormir con serenidad: ¿Hay alguna relación entre **Macross** y **Robotech**?, porque muchos amigos me han planteado esta incógnita y no he sabido qué responderles.

¡Ah, la vieja pregunta siempre volviendo!

Macross siendo primer generacion de **Robotech** que chabón **Carl Macek** estiró, pear toda con cortes y doble e trucho para convertirla en lo que ya todos conocemos como aventuras de **Rick Hunter** y la pandilla. Yo no teniendo lugar acá para contestando esta intriga porque aburrir mortalmente a resto de lectores pero yo mandarle ya correo electronico -ya decirlas porque estar todo hecho con letras donde explicarle en detalle. Por otro lado Ud hacerme recordar que a mi en escuelita de **Okinawa** ponerme de apodo **Astroboy** y recordar eso enfurecerme nuevamente! Esa ser verdadera razon por la que yo pedir a Padre de **Sr. Miyagi** que enseñar karate para romper jeta de compañeros abusones pero padre ponerse a reir en mi cara y yo entonces abandonar mi familia.

Ante todo, hola **Sr. Miyagi**, mi nombre es **Matías** (alias **Espike**), tengo 18 años y soy fanático de **Nuke** y de todo lo que tiene que ver con el mundo del manga y el animé.

Le escribo esta carta con el propósito de hacerle saber mi opinión sobre dos cartas que leí en **Nuke** 11. Primero quiero hacer un comentario sobre lo que dijo ese chico **Joaquín Vázquez** en su carta, que por cierto estoy en desacuerdo en parte de lo que dijo.

Primero coincido con lo que dijo de **Evangelion** porque soy fanático desde que salió en el **Japón** gracias a un amigo mío que es japonés y viaja siempre.

Pero estoy en desacuerdo en que haya comparado **Evangelion** con **Cowboy Bebop**, ya que las dos series son muy buenas pero en diferentes aspectos, por ejemplo una es una serie de acción y la otra es una serie de ciencia-ficción, y no me parece justo que rebaje de esa manera a **Cowboy Bebop**, por eso me parece que está equivocado, es como si quisiéramos comparar a **Lupin** con **Macross**, sin duda son dos cosas diferentes.

Ahora quiero decir que la carta que mandó ese chico **Roque Rey** es excelente porque todo lo que dice en la carta es verdad, porque a mí me pasa con los boludos que están a punto de dejar de ser amigos míos porque piensan que ponerse en pedo y salir a bailar es mucho mejor que comprarse mangas como hago yo y por eso se la pasan basilándome.

Sr. Miyagi, dígame por qué los fanáticos del manga y del animé (otakus) estamos destinados a ser basilados por cabezas güecas que como no les gusta el manga y no tienen ningún tipo de hobby se dedican a joder a los otakus o fanáticos de cualquier otra cosa.

Un ejemplo, a mi me dicen puto, trolo, payaso, boludo, etc.

Y es por eso que les escribo esta carta, no sólo para darles mi opinión sino también porque me sentí identificado con lo que puso en su carta **Roque**.

Con esta frase me despido (¡aguante el manga y el animé, carajo!).

PD1: Les voy a hacer un pedido, por favor publiquen la carta porque yo estudio y trabajo todos los días y en mi vida no existen los feriados y es por eso que dejé de estudiar para mandarles el e-mail.

PD2: les dejo mi teléfono por que quiero comunicarme con **Roque** (4605-3267, **Matías**).

Humillado lector, yo viendo que Ud necesitar urgentemente curso de autodefensa de **Sr. Miyagi** para que ya no sigan insultándolo tan alevosamente! Una cosa es que le digan a uno **Astroboy**, pero otra muy diferente es ser insultado como 'puto, trolo, payaso, boludo'... ¡Eso ser lo mismo que gritarle yo a **Daniel San** cuando apagarse la camara!

Además yo saber por experiencia que ser basilado siendo muy feo. Una vez consumir yogur fermentado con lactobacilos en puestito de Plaza Once y eso bacilarme muy mal en el estómago ¡y mejor no contando enchastrante desenlace!

¡Yo pensar que ir derecho a cola para hacer reencarnación pero por suerte Buda tener otros planes para mí -que todavia no ser develados-, ¡sobrevivir a esa experiencia templar mucho mi espíritu y fortalecer músculos de mi trasero!

Los momentos Kodak del Sr. Miyagi

¡Acá yo estando practicando cazar mosca con palito para cena mientras turro de **Daniel San** entrar a chorearme los bonsai!

Acá lo que **Daniel San** no saber es que yo entregarlo a los chabones de **Kobra Kai** para que le hagan 'la indolora'.

Acá Sensei de **Kobra Kay** exigiendo pago por adelantado... ¡Apreciar cara de pánico de **Daniel san**!

Fabiana Tagle:

Bueno, nada más quería decirles que me encantó la nota de **Escaflowne**, me pareció muy completa, yo ya había visto la serie gracias a los videos españoles y desde ahí siempre la considere mi favorita (hasta ahora, mi manga favorito sigue siendo **Video Girl Ai**) pero tener oportunidad de verla en la **Argentina** me parece un sueño; ojalá el **Magic** siga sorprendiéndonos con este tipo de series como **Escaflowne** o **Slam Dunk**...

Muchas Gracias.

¡Siendo muy bueno que haya tantos dibujitos de mi país en televisión de acá, pero igual yo ver mejor programa de Cumbia Villera de Sábados Tropicales porque llegarme derecho al alma y tener más que ver con yo.

Felicitaciones, es realmente asombroso que ya haya pasado un año desde el número de la primera **Nuke**. Sí, ya sé que fue el mes pasado, pero bueno, más vale tarde que nunca.[...]

¡Se mandaron un número prácticamente sólo de **Escaflowne**, súper!

Sólo faltaría un especial del **Nuke Data Disc** dedicado al respecto (lo digo por si acaso, como comentaron la posibilidad de números especiales con CD).

Se extraña **Nuke TV**, me pregunto qué fue del **Hombre Afiche**, el **Loco de la Abrochadora** y la **Furby loca**.

Vivan la vida loca.

Fernando

Ah, ¿Qué? ¿Eso redondito que veniendo con revista no ser apoyavaso?

Hola, mi nombre es **Arturo**, soy de un fan club de **Tucumán**, '**Mirai no Tsubasa**', y les mando este mail con el fin de felicitarlos por la revista y lamentar por la pérdida del CD, que no pueden largarlos momentáneamente.

Soy fanático de **Capitán Harlock**, y me encantan las series de mecas y medievales.

Espero que este mail les haya sido de su agrado; espero mantenerlos en contacto por el hecho de que puedo contarles toda la cartelera de Chilevision que tenemos a nuestro alcance.

Saludos,

Arturo

Ah, esto recordarme a mí cuando **Daniel San** ponerse como loco porque yo en mejor época tener gran fan club con miles de millones de admiradoras y a el sólo escribirle un marinero sospechoso...

Hola, mi nombre es **María Paula Fraga**, tengo 13 y vivo en **Munro**, Vicente López

OK. Eso es todo. ¡AH! Espectacular el informe de **Escaflowne** (¡muy buena crítica a la película!) ¡Bye!

¿Por qué todos hablar de Escaflón? ¿Qué tener de interesante eso que traer las ollas para no pegarse los fideos?

¡Nihao, **Sr. Miyagi**!

¿Qué tal?, primero que nada lo felicito por el correo y lo apoyo totalmente para que siga contestando usted, con su gran y esplendorosa sabiduría las cartas, y no el **Sr. Cerebro**.

Lo siento, pero es así, entonces no se haga ilusiones de poder jubilarse, porque tiene trabajo que hacer, no se ofenda, pero no tiene otro remedio. Le ruego que se empeñe en no olvidarse de poner la nota de **Those Who Hunt Elvis**, como afirmó en el número 10 y la de **Fushigi**, espero que me tenga en cuenta, porque yo también me considero su discípula.

Antes de continuar quiero decirle que antes de ayer vi al aspirante a karateka que se atrevió a manchar su enseñanza marcial, haciéndose llamar **Karate Kid**, estaba en la plaza vendiendo unas fotos que, según él, llevaban la firma de su gran maestro, ¡¡usted **sensei Miyagi**!!, debe detenerlo antes de que comience a dictar clases de artes marciales.

¡No se preocupe señorita que ese gay de **Daniel San** sólo puede dar clases de ballet!

Hola a toda la gente de **Nuke**, **Sr. Miyagi** y **Sr. Cerebro**:

Me llamo **María** y quería contarles lo que tuve el placer de ver hace unos días: ¡el 23 de mayo de 2001 vi la película **Super Dimensional Fortress Macross** por **Locomotion** y todavía me dura la emoción!

Es increíble que no haya visto esta película antes, sabiendo que fue estrenada hace varios años ya.

Es absolutamente genial, fabulosa y me quedo corta con los calificativos porque es súper buena, ¡demasiado buena!

Yo vi la serie de animé por televisión y me encantó, pero esta película es muchísimo mejor. Todos los aspectos se mejoraron notablemente: los personajes (mejor dibujados y diseñados), la música, la trama, ¡los **Zentraedis** se ven totalmente diferentes, más amenazantes y tienen su propio lenguaje! ¡Es increíble!

La historia de amor está mejor desarrollada y la prolijidad casi perfecta con que dibujaron a los protagonistas es única.

Las batallas con los **Zentraedis** son espectaculares y no se quedaron cortos con las escenas de 'sangre' o de muerte que no se mostraron mucho en el animé de TV.

La música de fondo usada en las batallas o en escenas simples es maravillosa y las canciones de **Minmey** (especialmente la última) son bellísimas.

Definitivamente, los japoneses se pasaron con esta 'obra de arte' de la animación.

Se esforzaron mucho, pusieron lo mejor que tenían y obtuvieron un producto de excelente calidad.

Me quedé pensando que habría sido más espectacular poder verla en cine, pero fue un placer haber tenido la oportunidad de verla en TV porque hace mucho que no me emocionaba con una película y más con una de animación (o de 'dibujos animados' como dice mi madre).

Lo único que lamento es no haber podido grabarla porque no tengo video casetera.

Pero algún día espero conseguirla, sobre todo ahora que dentro de poco se cumplen 20 años de la primer emisión de **Macross** en el **Japón** y, como Uds. dijeron, seguramente van a comenzar a salir muchos productos relacionados con la serie.

Ojalá aquí también ¿no sería mala idea sacar un video o un CD-ROM con la película,

Buenos días otra vez, Nukeófilos, ¿cómo andan?; espero que bien, mi nombre es **Hernán Daniel Rava**, tengo 23 años y por ahora trabajo en la agencia de remises **La Limousina** de Directorio 4410.

Vamos a lo importante: de casualidad hace cosa de un mes y medio estaba viendo **Magic Kids** y me sorprendió que estaban dando la **Vision de Escaflowne**.

Comencé a verlo diariamente, y en el quinto o sexto capítulo desapareció del canal; como a las dos semanas me entero que lo estaban dando en el **Club del Anime**; ahora mi pregunta es la siguiente: ¿lo hicieron como una treta publicitaria o fue un simple error argentino?

[...]

Otro tema **Sr. Miyagi**, debo decirle que lo vi al **Daniel** san drogándose en la Plaza Constitución con alumnos del **Cobra Kay**, lo seguí y encima se subió al auto amarillo que le choreó en EE.UU. donde se dejaba hacer la..., aparte escribió en la autopista 25 de Mayo en el asfalto 200 metros pasando el peaje (el cual no pagó) ¡que su único sensei habia sido el del **Kobra Kay**!

Cuando lo estaba por alcanzar para recagarlo a trompadas, el muy maraca salió arando y no lo pude agarrar puesto que sólo tengo un fitito.

Me disculpo por no poderlo atrapar...

¡Maldición... todos fallar al intentar capturarlo!

¡Me parece que todos ustedes ser muy blanditos para merecer estar en mi **Dojo**!

¡Eso explica por qué todos faltar siempre a campo de deportes que he inaugurado en terreno baldío atrás de mono-blocks de Villa Madero!

¿Qué esperar? ¿Que salga a dar clase en placita concheta Julio Cortázar?

¡A ponerse las pilas!

¿no?

Y si no es así, podrían Uds.. decirme o sugerirme alguna forma de conseguirla? ¿Dónde puedo averiguar?

Sugerencias y demás a:
julialeia@uol.com.ar

Desde ya muchas gracias por todo y un gran saludo para ustedes. Hace poco que compro la revista, ¡está buenísima!

PD: **Sr. Miyagi**, debe sentirse orgulloso de que sus compatriotas tengan un gran talento haciendo animé, manga y cosas por el estilo.

¿No se le ocurrió alguna vez tener su propia serie de animé o manga contando sus aventuras en este lejano país?... Hay dibujantes argentinos muy buenos... ¡Adiós!

¡Pero si yo ya teniendo dibujo animado!

¿Nadie recordarlo ya? ¡Espectacular éxito en Ingeniero Bunge y Mar del Tuyú!

Perdoná por meterme pero así llegó el emilio a mi home. Quiero decirle respetable y honorable **Sr. Miyagi** que su revista en comparación con otras del rubro acá en **Chile** goza de mucha popularidad... no sólo por su contenido y la calidad de los videos sino porque es de fácil lectura y además está en un nivel 'de pelos'.

Los felicito por el gran esfuerzo que hacen (también por dejar que llegara a Chile).

Tienen mis bendiciones... y ojalá siempre sigan así y por mucho tiempo... Pregunto: ¿harán algún especial de mechas?

Sino no importa... Se despide un lector y otaku consumado, **Ruben_daimaku** o, como me dicen, **Ryan**.

Joven chileno, yo teniendo entendido que en su país revista donde salir mi correo gustar mucho ¡y su gacetilla electrónica confirmándolo!

¡Gracias por saludo trasandino y espero que en su país ya hayan estrena do mi espectacular serie de cartoons!

En próximo número que venir yo mostrar primeros prototipos de muñeco de acción de yo mismo con geniales accesorios ¡como el que mostrando en la foto del cartoon que ser una casa china con la que yo pegar duro a los tipos esqueletos!

¿Cómo anda mi querido **Sr. Miyagi**??

Soy Verónica y tengo 21 añitos. Soy una verdadera otaku. Mis ánimos han surgido gracias al **Magic Kids**, por pasarme **Escaflowne**, y podré disfrutar de nuevo (porque me prestaron las series en video) las aventuras de **Hitomi** y **Van**, preferentemente más de **Van**, y poder resolver algunas dudas sobre el **Atlantis**. Pero al mismo tiempo, mis ánimos han disminuido por el mismo canal; porque no terminaron de pasar **Slam Dunk**, y para empeorar me había gustado muchísimo, aumentando más mi angustia. ¿Tendremos que depender de los canales para terminar de ver una serie? Y mi frustración sigue en pie porque mi cable no posee **Locomotion**. Pero no se me aflija, **Sr. Miyagi**, después de todo me las arreglo para disfrutar del animé a pleno, digna de una otaku. Influyendo, también, mi estado económico, me la paso “ atrapando mosquitas con palitos ” y lavando autos con la mano derecha en círculo y con la izquierda encerando, en círculos.

Quisiera agregar que me encanta **Nuke** en general, ¡y por la cantidad de información que trae! (comparados con otros).

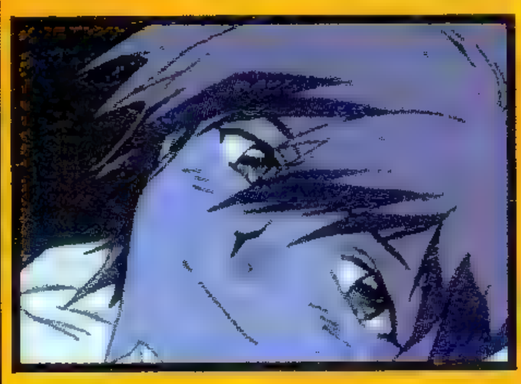
Por último dejo mi mail: **powerkerberos @hotmail.com.ar**) para hacerme amigas y amigos que les guste (obviamente) el animé, porque no tengo a nadie que tenga el mismo gusto que yo, y mis amigas piensa que soy rara. Adiós, queridísimo y amado **Miyagi**. PD: ¿ Cómo podrán hacer el 69 los personajes de **Escaflowne** sin hacerse un tajo mutuamente? Digo, por el nazo que tienen.

¡En cuanto Ud. mandarme su dirección yo explicarle personalmente técnica milenaria de Allen Schezar!

Promotora del **Fan Club** del **Sr. Miyagi**.

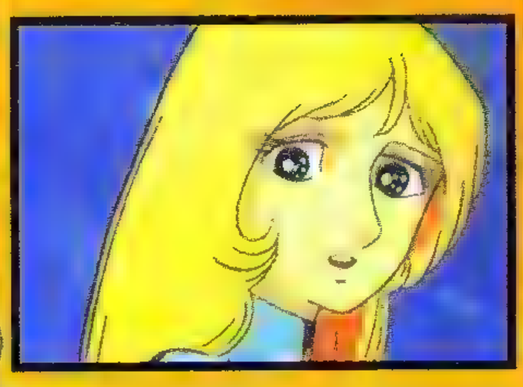
EL OTAKOMETRO 2

PERSONAJE MAS GAY DE SERIE DE ANIME:



1) Kaworu Nagisa (NGE)

MINITA MAS PERRA DE SERIE DE ANIME:



1) Yayoi Yukino -La Reina de los 1000 Años-

¡Inventen sus propias categorías y ganen!

¡ATENCION!

Para comunicarte o participar en los concursos podés mandar tu carta a la redacción:

Revista Nuke
Paraguay 2452, 4° B
(1121) Capital

o por mail a:

nukemag@ciudad.com.ar

Correo de lectores del Sr. Miyagi

Honorable sensei **Miyagisama**:

¡Nihao! ¿O Genki desuka?

¿Como le va? Como su carta s endo muy larga yo la respond endo interrump endo renglones

Antes de seguir aclaro que esta carta exige mucha amplitud mental ya que no conozco los acentos y deberá colocarlos imaginariamente usted mismo, pero dada su fuerza psíquica, oh sensei admirable, para mi que es capaz de lograrlo sin ningún problema.

Oiga no abusando usted de mi poder mental que luego no tener yo más fuerza para despar sidra de esta noche!

Recién tomé mi chashoku diario y luego de hacer en el bengo lo que se imagina volví a mi futon, me acomodé bien la makura y con un delicioso ocha preparado por mi mismo ya estaba todo adecuadamente preparado para escribirle y dejar que mi espíritu se eleve de tal manera que el resultado final sea lo menos aburridor posible.

¿Lo quéee?

Si bien uno de los motivos de mi carta es opinar en el otakómetro también quiero comentarle algún par de cosillas más [...]

Lo primero que quiero confesarle es que el número 10 es el primero ejemplar que compro de **Nuke**, pero no es mi culpa, lo juro, antes la revista no llegaba al pueblo pedorro donde vivo.Prometo comprarla de ahora en más fielmente y mandarle mensualemente a **Aika Sumeragi** y toda su troupe a que le realicen una muy hot sección de mensajes, no tengo problemas en que eso se haga realidad ya que son muy 'amigas' mías.

Mi traductor d endo que usted escri bendo esto estando muy d ogado

Mientras tanto Usted ruegue por mi alma para que sea perdonada y absuelta de tal sacrilegio.¿Y si hablamos un poco de animé?

¿Y si mejor no?

Sobre **Sakura Card Captors** (o al revés si lo prefieren) no tengo más que palabras de elogio, las voces combinan muy bien con los personajes, eon expresivas y bien logradas.En cuanto al doblaje de la trama está de diez, no ocultaron nada , por ejemplo dejaron tal cual cuando **Li Sayoran** se enamoró de **Yukito** y no quedó en secreto como pasó con **Zoilyte** en **Bishojo Senshi Sailor Moon.**

Hmm me parece que su técnica preferida no siendo a Grulla sino más bien la Mariposa ¿no? tamb en s endo mi toma preferi a porque dolerosa aun para mí

Cambiando de panorama ¿qué le parece sensei si nos trasladamos a **Gaia** y al mundo de **Tenku no Escaflowne**?

No no! Yo con usted no yendo ningún lado porque despues me gritan cosas por la calle adelante de mis pupilos

De este gran animé siento alivio al ver su tan perfecta versión latinoamericana ¡magnífico opening **Yakusoka wa Iranai**! y ovbio que también el ending **Mystic Eyes**. Realmente mantener los nombres originales de los personajes y temas respetados es importantísimo para nosotros los otakus aunque muchas empresas no se percaten de ello.El único punto flojo es la voz elegida para mi personaje preferido **Dilandau Albatou**, ¡ojo! no es fea pero no pega con la onda egocéntrica y esquizofrénica del personaje.

Yo cada vez estando mas seguro

Igualmente es para felicitar al producto terminado y respondiendo a la opinión de **Martin Murad** (**Nuke** 10) yo te diría querido **Martín** que ambas son por demás buenas, lo que a una le falta lo tiene la otra, te felicito como analizaste al animé, digno de un otaku legendario full power.

Me parece que **Daniel San** esta haciendo escuela Todav a me emociono cuando surge el amor entre otakus

¡Congratulations! Muy lindo **Gaia** , hermosos **Guymelef** pero viajamos de golpe a **Bokuto** y el universo **Taiho Shichauzo**!.A mi sinceramente me gusta mucho el doblaje, el respeto al nombre de los personajes y al cambio de opening y ending es fabuloso, por lo general siempre vemos una apertura y un cierre mientras que en **Japón** no es así.

Si bien en esta versión los temas están en castellanos son pegadizos y cantados de buena manera, no con tono infantil.Algunas voces pegan con los personajes y otras no pero conel tiempo uno se termina acostumbrando...[...]

Todos term nan dic endo lo mismo

Y para hacer esta carta más asquerosamente bodriadora opino sobre una más: **Transformers Generation 2**, los yankis realmente lo aniquilaron...

¿A Presidente Kennedy?

La pantalla gira 1568 veces por capítulo lo que me hace pensar dos cosas: o lo hicieron así para darle un efecto algo cicodélico o son por demás de idiotas y creen que así les quedó bien.Los pobres **Transformers** sepultados, enterrados y doblemente enterrados por tal acto.

Cambiando de tema, mi sabio sensei, yo opino lo mismo sobre el **Club del Anime** aparte mienten descaradamente a cerca que los demás capítulos de **Slam Dunk** no fuerondoblados cuando el año pasado en **Chile** ya vieron hasta el final: el 101.

¡Ah, éste siendo único programa que yo viendo pero no por los d bu tos que no me interesan sino por atributos frontales transformables de la conductora que me están volviendo loco!

Yo pienso ver hasta el último de **Taiho Shichauzo** y si la cosa sigue así prefiero no verlo antes de antes de seguir siendo como una especie de cómplice en esta falta de respeto al animé.

¿Será relleno de algodón?

Tranquilo mi cínico sensei, no se duerma, esta agradable misiva ya termina.Acá dejo mis datos por si algún habitante de la Tierra, Gaia, de un universo paralelo o de donde sea quiera escribirme:

Diego Bonino, Hipólito Irigoyen 64 Alberti (6634) Prov. Bs As.

¡Oops! Recién me dí cunta que hasta ahora no me había presentado, ya que estoy les cuento que tengo 22 años, soy de sagitario, locutor de radio y bla bla bla...

Oops

Mejor no sigo porque si no sería la historia sin fin

¡Bien dicho!

Ahora si, mi tan paciente sensei, espero que mi primer carta haya sido de su agrado.Se que es larga y de letra más que vomitante pero póngale la firma que tan solo fue mi intención transmitirle mi admiración por su amplia cultura y conocimientos elevados.

Se que si se me fue un poco la mano con la extensa carta pero si la resume no me humillo porque lo comprendo, que no suene a chantaje pero descubrí el paradero de **Daniel-San** y solo lo sabrá si mi carta sale publicada, aunque sea un poco de ella, en la más que honorable **Nuke** sama.

¡Dígale a **Daniel san** que salga de su futón y que me traiga el auto ya mismo!

Creo que todo ya está dicho, asi que no me queda más que saludarlo muy afectuosamente y darle mis mejores ondas positivas para que la revista sea aún mejor día a día.

Y tendrán que disculparme pero debo ayudar a **Shimichi Kudo** en uno de sus casos, lo que pasa es que no puede y necesita de mi ayuda.

Chau my friends!

Marcelo Sosa

¡Konnichi wa!

Watashi wa Satsuki desu! Washi wa ihou da kono ino da!!

¡Hey! ¡Hola! ¿Qué tal va todo por la redacción? **Sr. Miyagi san**, ¿puedo llamarlo Maestro?

Porque pienso que usted tiene mucha sabiduría para enseñar, más por experiencia que por aprendizaje, por ejemplo lo de encontrar videos para poder grabar en SLP, a mí me pasó un montón de videos de contenido pornográfico, reciclados en series de animé, a un otaku de **Locomotion** nunca le sobran videos. ¿Ud. graba los capítulos de **Café Fashion**? ¿Se puso a destilar sake con kerosene? [...]

Sr. Miyagi abrir bien los ojos sino porteños hacerle cruzar riachuelo con botas, y no se desquite con los pobres otakus que envían cartas mire que con correo chorea de lo lindo, ¡un saludo para **J. Paissan** que espero hagan las paces!... mire que Ud. **Sr. Miyagi** le dio con la katana al pobre, no conteste correo con el hígado vacío, tomar buen sake antes, si pasar diarrea, espero no le ataque otra vez al leer esta carta.

El columnista del mes me parece que fue el otaku **Paissan** y no **Garay** ya que a este otaku le gusta **Cowboy Bebop** y no **Evangelion**, así que no veo que quiera debetir, a mí me gusta mucho más **Evangelion** por su guión, mecas, personajes y animación original y una muy buena música, en cambio **Cowboy Bebop** me recuerda a muchas series de cazarrecompensas y a **Lupin III** y la música de **Gun's mith cats**, así que de original no le veo nada.

Ya que estoy me anoto en el concurso del angelical **Kaworu**, cuidado **Sr. Miyagi** caminar espalda a la pared en presencia de este introvertido personaje, ¡que encima de pagarle en australes no sea que lo vayan a pasar por el sable!

Bueno, me despido y espero hagan concursos más interesantes como protagonista femenina más rápida, o personaje masculino más puto y serie más trucha, o cosas así porque está muy meloso el concurso de **Kaworu**; un poco más y ponen cuál es la flor más linda; me despido y pongan mi dirección (**Barrio 252 Esc. 21 Dpto. 228 CP: 9100, Trelew, Chubut**) por si algún otaku me quiere escribir.

Domo arigato, ¡sayonara!

Le gustará saber que con amigo **Paissan** ya hemos reconciliado opiniones y que concurso este mes estar inspirado en

Camarera del **Miyagi's Fashion Cafe**

¡Hola **Sensei Miyagi**!

Me llamo **Griselda Novoa**, tengo 12 años (el 17-7-91) cumplo 13 y voy a 7mo año en la escuela nro 185 y vivo en **Rawson** (**Chubut**).

Te cuento que soy re-re fan del animé, mis preferidos son: Estan arrestados, Escaflowne, Evangelion, Los Caballeros del Zodíaco, Sakura, Slam Dunk, Chica Marioneta, Bubblegum Crisis, Detective Conan, Ranma, Candy Candy y muchos más...

Me se los temas de los animés casi todos [...] me encanta cantar en japonés, mi sueño es ser cantante (ojalá se me cumpla).

Bueno me despido de usted mi querido Sensei (me encantan todas sus películas y justo ahora están dando **Karate Kid 3**)

¡Bye, bye, hasta pronto!

PD: ¡Mi mamá te manda saludos!

¡Que emoción hace en el corazón de **Miyagi** el saber que ud gustar de cantar cancionero japonés!

Yo hace poco conseguir en un Cash Converters un bandoneón usado de inmigrante polaco y llevármelo a tunel de subte para interpretar algunos temas de mis openings favoritos y de rap villero.

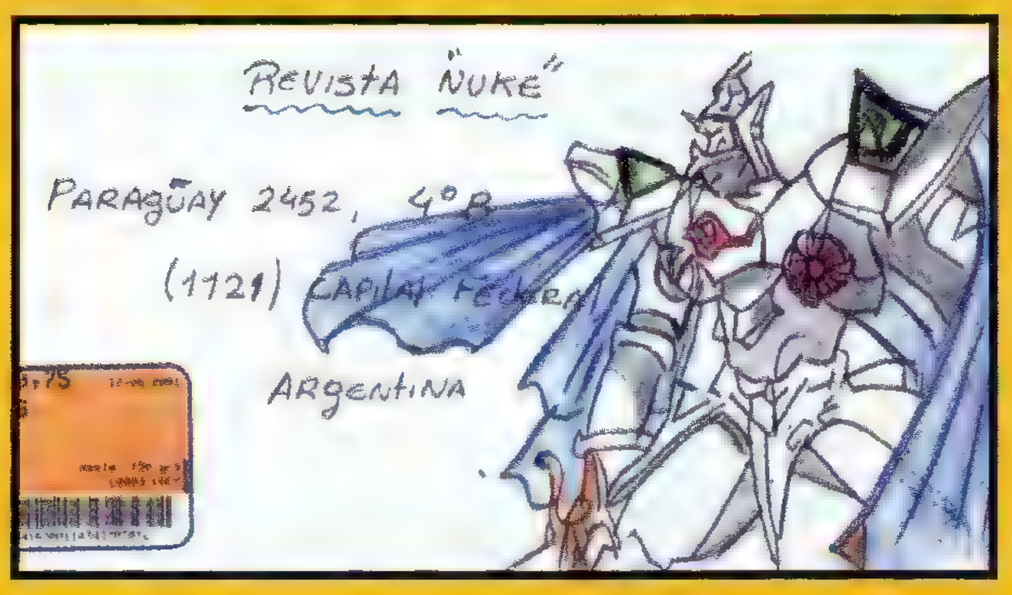
Gente de seguridad no comprender mi arte y rajarme a patadas de lugar, pero yo igual aprovechar para volantear publicidades de mi fiesta de animé.

Recuerdo también que durante filmación de película que usted mencionar, **Daniel San** quebrarse la gamba por salir corriendo tras afanarse mis vales de embases de cerveza del alamcén y por salir sin mirar llevarse puesto todos los changuitos y dos repositores.

Luego tener que filmar todo con la pierna dura y arrastrosa y yo pedir a director que mejor echarlo yo de film y así yo quedarme con minita y todos los ombuses miniaturas.

¡Que buenas épocas aquellas. !

¡Ah y saludeme a su madre de mi parte! ¡Que poder! ¡**Miyagi** ya no respetar nada!



Impresionante sobre mandado al Dojo por **Claudia A. Retamar** de 17 años, que le dicen Minmey...

sus ideas y en otras parecidas aportadas por alumnado del Dojo.

Sergio Yllesa:

Estimado **Patricio Land**, me dirijo a Ud. con el objeto de amenazarlo de muerte... ¡si se le ocurre sacar al **sensey Miyagi**!

¡Lamento haberlo acusado de mugriento! ¡También lamento haberle dicho pervertido, roñoso viejo! ¡Y nunca discutiré por su camisa, lo prometo!... pero no lo corra o no podré con mi consciencia.

Ahora debo confesar que esta súplica también tiene su lógico precio: Maestro, sí, a usted le hablo, '**Sensey Miyagi**' , gracias a mí usted seguirá con su trabajo, cosa escasa y preciada en este país así que se me pone las pilas y **¡ahora sí quiero el premio del meeees!**

Nada más, sólo eso, ¿no es mucho, verdad? ¡estamos hablando de su trabajo! ¡Mi premiooooo! Piénselo: será genial; ¡aparte no le diré a **Patricio** que está sobornando a los lectores de **Nuke** para que le envíen dinero!

Además contribuiré aún más con usted, estimado kamy, y le diré lo que vi el otro día...

'Iba caminando por la calle (leyendo la **Nuke**, por supuesto) y un hecho incierto, bizarro, algo grotesco se atraviesa en mi camino... ¡¡Por Dios, Maestro!! Era el maldito esbirro de **Ralph Macchio**, el otrora **Daniel-san** (¿**Alejandro Sans** será pariente?) piloteando el supuesto auto amarillo pero que en vano había tratado de camuflar con flores (demostrando su inclinación gay).

Frenó en una dulcería de un barrio muy tranquilo -pude observar que llevaba una hawaiana algo mugrienta (supongo que era la que le faltaba a Ud., adorable sensey **Miyagi**)... cuando me aproximo veo que estaba amenazando a una ancianita muy dulce e inocente que lo miraba con una triste mirada con un tamborcito parecido al que usted tenía.

¡La escena se tornó más densa cuando amenazó con quitarse la calza que lucía muy orondo el maldito, lo que ocasionó un paro cardíaco a la pobre anciana!

Quise aproximarme para impedir el hecho pero una mano agresiva me sujetó del hombro. Miro... ¡y adivinen con quién estaba! Pues sí, con un chico muy apuesto que tomándolo de la cintura agarró unos dulces y le dijo a **Daniel-san**: '**Ralphy**, mirá soy una linda florecilla...'

Y sí, era **Hanagata** del planeta **Japonés**... ¡qué horror! ¡Qué inhumano! ¡Qué contraproducente! (léase esto literal).

Huí de allí, qué asco lo que vi, le decía a mi amigo **Kamui** mientras yo lo abrazaba.

Pasando por mi mente aquella espantosa situación, inmerso en estos pensamientos, decidí escribirles. Sepan entenderme [...]'

Gracias a ustedes he conocido a una chica espectacular con la que me empecé a cartear desde la **Nuke 8**. Un saludo a **Natalia Gonzales** y a ustedes, gracias, gracias.

Un mensaje: cartéense chicos con cualquiera, es genial.

Bueno, un beso en la boca a todos y hasta pronto, aguante **Momichi** de **Blue Seed**.

¡Nuevamente volviendo a encontrarnos, usted siendo alumno con brillante futuro y yo dando mi voto positivo este mes!

¡Sé que ha hecho un esfuerzo supremo por capturar con vida al resbaladizo **Daniel San** pero en una situación así yo también saliendo corriendo despavorido! ¡No importa, ya lo atraparemos cuando pase por la mercería!

¡Ah... nunca espacio es suficiente para mi tremenda sabiduría y ya se me va acabando el cuadrado para escribir!

Habiendo quedado muchas cartas fuera de este número, pero yo ya estar traduciéndolas para contestar en otro día.

Y ahora volver yo a pensión porque teniendo mucho que meditar: famosa productora llamar ayer para ofrecerme protagónico en comedia erótica con **Erik Estrada** y **Carlín Calvo**, pero yo, dudando, dudando. ¡**Estrada** estando muy fisurado y yo no poder arriesgar legendaria trayectoria artística por un desliz!

¡Hasta mes que venir!

Los quiere mucho, el **Sr. Miyagi**.

Más momentos Kodak del Sr. Miyagi

¡Acá alumnos avanzados del **Kobra Kay** demuestran 'técnica indolora'. ¡En posición **Daniel san**! ¡Hai!, no llorar, ¡Hai!... ¡¡Ay!!

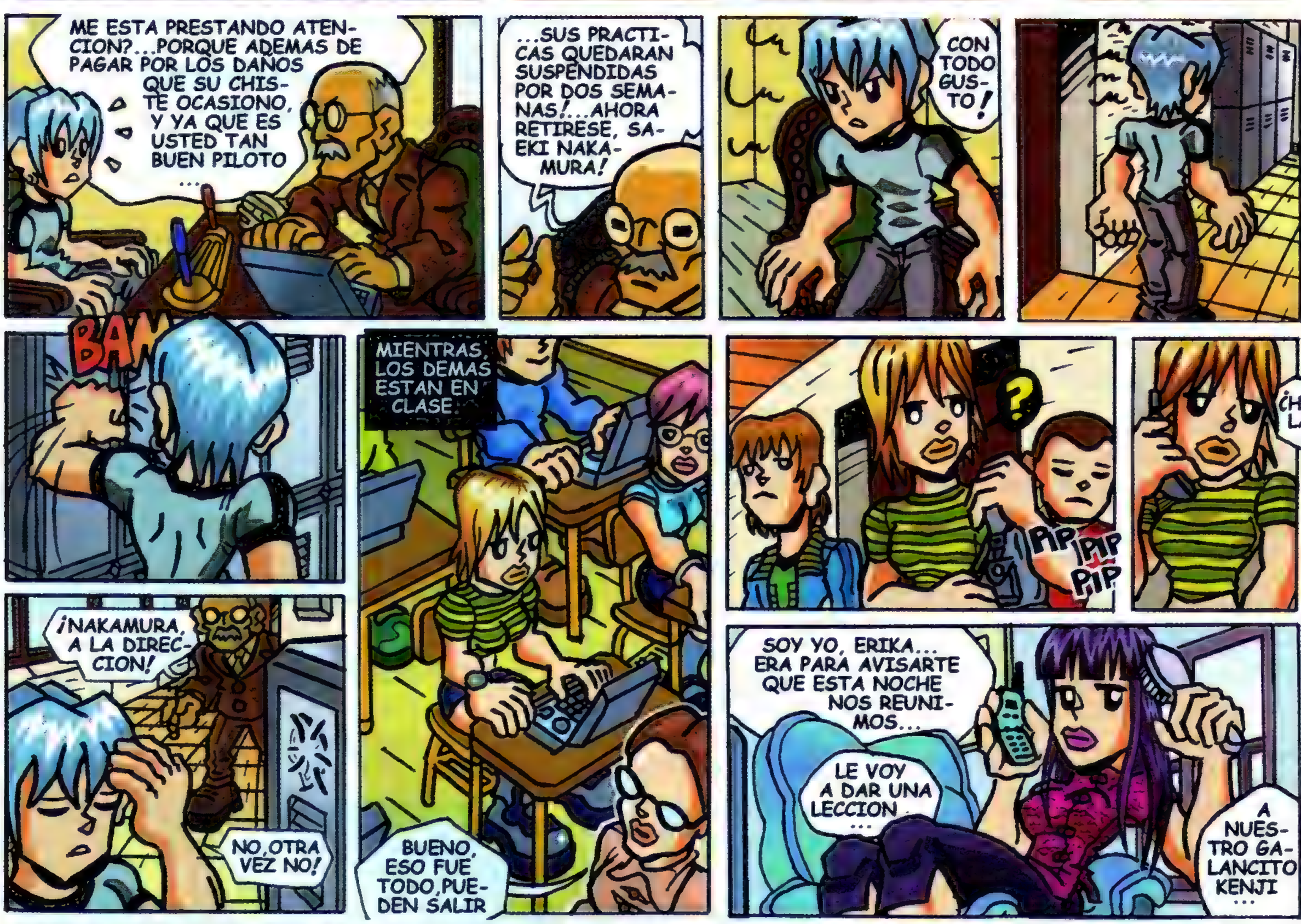
¡Acá parecer que 'indolora' no ser tan 'indolora' porque **Daniel San** pedirme a gritos que por favor llevar en los hombros, que no poder caminar!

ACADEMIA CHOKUZOKA

Guion y dibujos: Cesar Pereyra

Color: Paula Brecciaroli

EN LA WEB: WWW.CHOKUZOKA.FREESERVERS.COM



NADIE EN ESTE COLEGIO ES SUFICIENTE RIVAL PARA MI

Y MENOS AUN UN VARON

ESTA NOCHE LA VICTORIA VA A SER MIA

A CUALQUIER PRECIO !

QUERIAS HABLAR CONMIGO, NO? VOS DIRAS

BUENO YO... NO SE QUERIA SABER ...

COMO LA OTRA VEZ ESTUVO TODO BIEN PERO DESPUES NO NOS VIMOS MAS... YO PENSE QUE...

DISCULPAME, LINDA QUE YO RECUERDE NO TE PROMETI NADA

ADEMAS

ESTA NOCHE ESTOY OCUPADO

AH ! ESTAS ACA !

TE ANDABA BUSCANDO ...QUERIA DECIRTE ...

UPS !

PERDON, INTERRRUMPO ALGO?

NO

NADA IMPORTANTE

ELLA YA SE IBA
OUCH
SLAP
CLARO QUE ME VOY... Y NO QUIERO VERTE NUNCA MAS ! BASURA !
OTRA VICTIMA DE TUS ENCANTOS, TAL VEZ?
SE PUEDE SABER QUE TE TRAE POR ACA?
NADA MAS QUERIA AVISARTE DEL TORNEO DE ESTA NOCHE
ADEMAS QUERIA ADVERTIR-TE QUE ...
HABLE CON ERIKA Y LA NOTE MUY EX-TRA-ÑA
NO TE PREOCUPES SI AL-GUIEN LE PUEDE BAJAR LOS HU-MOS A ERIKA
ESE ALGUIEN SOY YO
NOS VEMOS EN UN RATO
Y GRA-CIAS DE TODAS FORMAS
NO SE PORQUE PERO DE PRONTO ESTO DE LOS TORNEOS EMPIEZA A RESUL-TARME ALGO NO TAN DIVER-TIDO ...
PRESIEN-TO QUE ALGO MALO VA A PA-SAR
BUENO, LA VERDAD ES QUE DENTRO DE TODO LA SACASTE BARATA, SAEKI...
DE TODAS FORMAS, HAY ALGÓ QUE ME GUS-TARIA PREGUN-TARTE..
FSS
UNA SUSPENSION POR UN PAR DE PRACTICAS...PUDO HABER SIDO PEOR... EL PELADO TOMINO ES UN GAR-CA
COMO FUE QUE TE SUBIS-TE AL CHOKU-ZOKA Y SALISTE ANDANDO ASI DE UNA?
BUENO, NO ES TANTO MISTERIO EN REALIDAD
MI VIEJO TENIA UN TALLER DE ELECTROMECA-NICA...FABRICABA TABLEROS PARA COCHES DE CARRERA SE FUE HACIENDO CONOCIDO DE A POCO EL TALLER CRECIO ...
SE TRANS-FORMO EN FABRICA
ERAN LOS PRIMEROS CHOKUZOKAS... HACE CO-MO 10 AÑOS
DESPUES LO CONTRA-TARON DE UNA EMPRESA PARA QUE HICIERA LOS TABLEROS DE CONTROL DE UNOS ROBOTS
Y YO CRECI ENTRE LOS FIERROS, LOS CHIPS, Y LOS TABLEROS DE COMANDO DE LOS ROBOTS...ME LOS CONOZCO DE MEMORIA...AHORA, CAMBIANDO DE TEMA, HAY ALGO QUE QUISIERA SABER
ESOS CHABONES QUE ESTABAN EN LAS GRADAS OBSERVANDO LA PRACTICA... QUIENES SON?
!
AH ! ESE ES UN SECRETO QUE SOLO POCOS CONOCEN... YO ENTRE ELLOS... VENI CONMIGO...
ESTA NOCHE VAS A VER ALGO INCRE-IBLE !

Continuará...

NUMERO ESPECIAL
80 PAGINAS

DO 64 • DREAMCAST • PLAYSTATION • GAME BOY

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

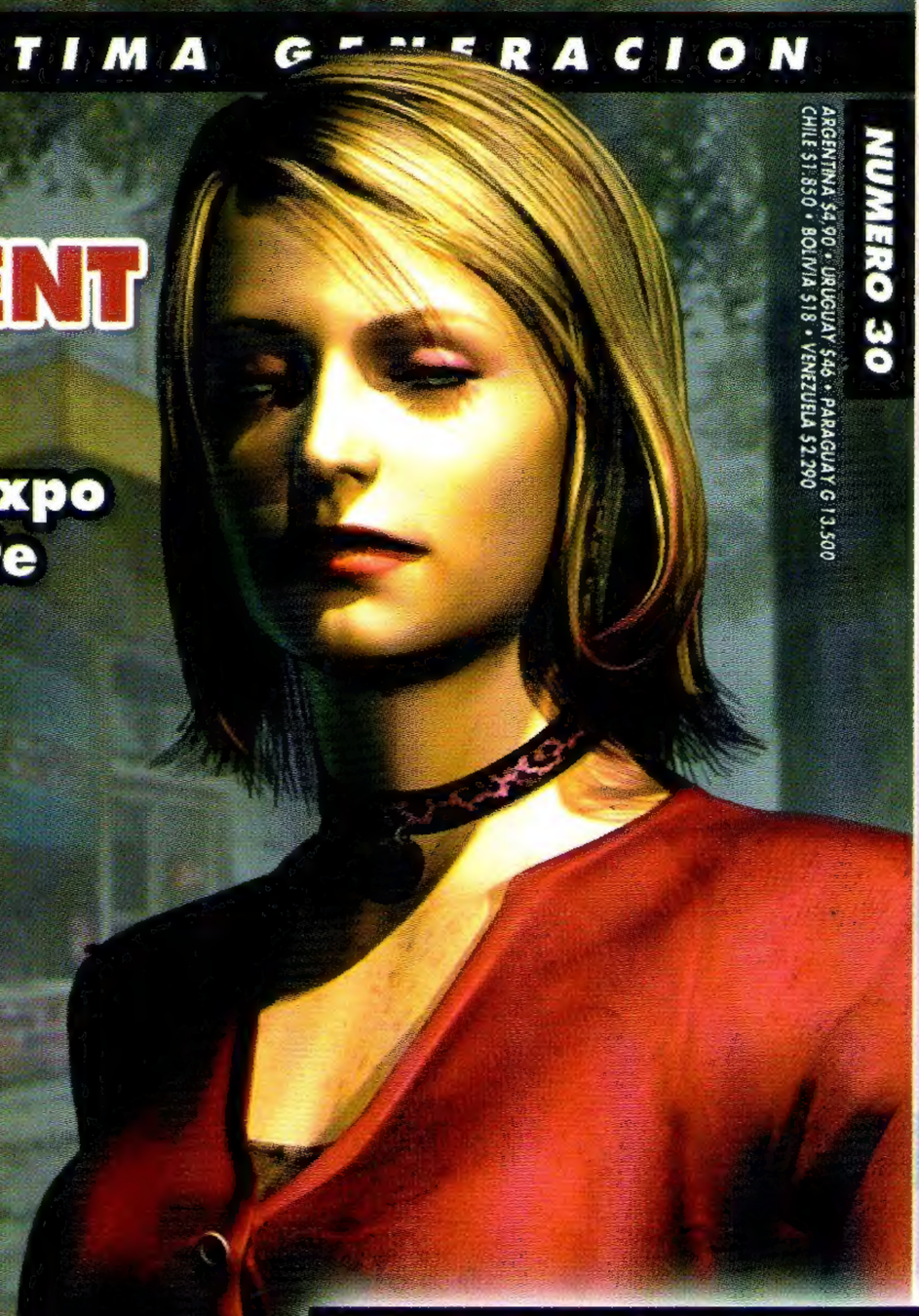
NUMERO 30
ARGENTINA $4.90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1.850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2.290

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001

Estuvimos una vez más en la expo más grande de videojuegos y te mostramos lo mejor de:

- SILENT HILL 2
- DEAD OR ALIVE 3
- FINAL FANTASY X
- METAL GEAR SOLID 2
- MOH: ALLIED ASSAULT
- CAPCOM VS SNK 2

Y MUCHISIMO MAS...



LARA CROFT TOMB RAIDER

UN AVANCE DE LA PELICULA DE LARA CROFT Y UN POSTER DOBLE DE REGALO

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

CRAZY TAXI 2

ALIENS: COL

ANALIZAMOS LOS PRIMEROS JUEGOS DE GAMEBOY ADVA

NEXT LEVEL EXTRA TOTALMENTE RENOVADA ■ ¡MAS SECCIONES! ■ ¡MAS TRUCOS! ■ NOTICIAS

NL2

NEXT LEVEL EXTRA

NUMERO 14
ARGENTINA $4.90 • URUGUAY $5.50 • PARAGUAY G 17.500
CHILE $1.950 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $1.360

TOMB RAIDER

LOS JUEGOS • LA HISTORIA
LAS MODELOS • LA PELICULA

¡CONCURSO TOMB RAIDER THE MOVIE!
¡REGALAMOS 15 ENTRADAS PARA UN PREESTRENO EXCLUSIVO!
¡MIRALA ANTES QUE NADIE!

SOLUCIONES

- ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
- DIGIMON WORLD 2

TRUCOS

SPIDERMAN ■ SIMPSONS WRESTLING
LMA MANAGER ■ DINO CRISIS 2
GAUNTLET LEGENDS ■ BANJO TOOIE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SUPERCROSS 2001 ■ MAX STEEL
DAYTONA USA ■ PROJECT JUSTICE
NBA HOOPZ ■ MACROSS M3 Y MAS!

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-9854

PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ DREAMCAST ■ GAME BOY ■ NINTENDO 64

SIEMPRE LO ULTIMO EN VIDEOJUEGOS

en Camelot, el género fantástico
está fuera de control

www.camelot-comics.com.ar ventas@camelot-comics.com.ar
Av. Corrientes 1388 Cap. Fed. Tel. 4374-6152 Venta tel.: 4373-2902
envíos a todo el país contra reenbolso

Camelot
COMIC STORE